

ATARI • AMIGA • PC • 3DO • CD ROM • CDI • CD 32
joystick N° 48 • AVRIL 94
AVRIL 94
joystick
LES JEUX SUR MICRO
MON MICRO SE MET AU "X"
Des souris et des hommes
TESTS
MICROCOSM (CD32)
THE HORDE (3DO)
MYST (PC)
ULTIMA VIII (PC)
Bulletin de santé chez COMMODORE
IMAGINA 94
Les nouvelles images de synthèse
LANDS OF LORE
La solution complète
500 DÉMOS DE CANNON FODDER PC A GAGNER
T 2788 - 48 - 25,00 F
N° 48 • AVRIL 1994 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • CANADA : 6,95$ • PORTUGAL CONT : 600 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40F



Jacky?
Beaucoup de lecteurs nous écrivent au téléphone pour nous poser des questions, ils voudraient qu'on leur réponde. Seulement, ce mois-ci, à cause d'informations de dernière minute, je leur dis bien qu'on ne va pas avoir beaucoup de place et qu'on ne sait pas encore comment on va faire, mais ils continuent...

Oui Jacky?
Alors toujours beaucoup d'appels par courrier, les lecteurs ont plein de choses à nous dire ou à nous demander, alors je crois bien avoir trouvé une solution pour en passer le maximum, il n'y a qu'à donner les réponses sans publier les questions.

Allo Jacky?
Oui, au standard, je reçois beaucoup de lettres de lecteurs qui demandent s'ils peuvent recopier certains de nos articles pour leurs fanzines. Je leur réponds que bien sûr, tant que le fanzine n'est pas diffusé à plus de 300 exemplaires et si la source de l'article est bien précisée.

Jacky veut intervenir?
Ben c'est que je reçois beaucoup d'appels de lecteurs qui nous écrivent pour signaler à Eric Cornuz, le lecteur qui cherchait Pirates (Courrier Joy n°46), qu'ils ont la copie du jeu et qu'ils peuvent lui fil... Abreuheum, non rien.

Jacky?
Oui, beaucoup de lecteurs nous écrivent par téléphone pour dire qu'ils sont portugais, espagnols, belges ou suisses, je leur réponds que c'est très bien et qu'ils continuent.

Ah, Jacky nous appelle?
Oui, le standard reçoit beaucoup de courrier de la part de lecteurs qui voudraient savoir comment devenir testeurs de jeux dans les magazines. Alors je leur répète qu'il n'y a pas d'études à suivre, qu'il ne faut rien faire de spécial si ce n'est de connaître les jeux, savoir écrire correctement en français et surtout attendre que les magazines recherchent des testeurs, ce qui n'arrive que tous les 36 du mois.

Jacky?
C'est à cause de la dernière question, beaucoup de lecteurs décrochent leur téléphone pour nous écrire que certains testeurs n'écrivent pas très bien en français et qu'ils font même pas mal de fautes. Ils ont raison et je ne ferai pas le gag classique et nul de répondre avec plein de fautes d'orthographes. Mais je me retiens vachement.

Oui Jacky allo allo?
Non non, rien, me suis trompé de bouton.

Jacky?
Oui, on reçoit quelques appels de lecteurs qui nous écrivent pour nous demander pourquoi nous ne testons plus de jeux sur Mac alors qu'il en sort tant en ce moment (7th Guest, U-Boat, Crystal Caliburn, etc). Je leur réponds que ça ne les regarde pas, qu'on fait ce qu'on veut, mais que le Mac fera son retour dans Joy dans les tout prochains mois, on l'écrira sur la couverture.

Oui Jacky?
Oui un lecteur nous écrit beaucoup pour nous demander au téléphone pourquoi nous n'embauchons pas quelqu'un qui serait chargé de répondre individuellement à toutes les questions, que ça ferait un chômeur de moins et que Tennis Magazine le fait bien, lui. Je lui ai répondu "parce que". Il m'a dit "parce que quoi?" et je lui ai raccroché au nez.

Jacky?
(Jacky, allongé sur le bureau, une chaussette sur la tête)

Ah, Jacky veut poser une question?
Oui, beaucoup de lecteurs font sonner mon téléphone pour écrire qu'ils s'appellent tous Michel Zaouia de Bayonne et que ça leur ferait plaisir d'avoir leur nom dans le journal, surtout que leurs copains en crèveront de jalousie.

Oui Jacky?
C'est parce que le téléphone n'arrête pas de sonner à cause de lecteurs qui écrivent pour demander quand arriveront les vrais bons jeux sur CD32. Alors je leur réponds que Microcosm, c'est déjà pas mal, qu'il faut attendre encore un peu des jeux genre Rise of The Robots, Megarace etc, et que c'est normal que ça mette du temps à sortir, vous avez vu au bout de combien de temps le PC a eu de bons jeux?

Jacky allo?
De nombreux lecteurs nous écrivent par téléphone pour nous dire qu'ils étaient abonnés à Kilt et qu'ils sont soit très contents de recevoir Joystick à la place, soit pas contents du tout, bref ils ne savent pas ce qu'ils veulent, alors j'attends qu'ils se mettent d'accord pour leur répondre.

Oui Jacky?
Toujours à propos de Kilt, je n'arrête pas de tomber sur des lecteurs qui nous demandent pourquoi le magazine s'est cassé la binette et si ça peut aussi arriver à Joystick? Je leur réponds que Kilt n'avait plus assez de lecteurs et que, oui, ça peut aussi arriver à Joy, d'ailleurs si quelqu'un a des plans pour bidouiller les factures EDF ça nous intéresse.

Oui Jacky?
J'ai encore des ex-lecteurs de Kilt qui écrivent pour nous demander par téléphone pourquoi on continue de prendre Yacine comme dessinateur et pas Olivier Hautefeuille qui est mille fois meilleur. Je leur réponds "parce que", ils me disent "parce que quoi?", je leur raccroche au nez et je leur dis "parce que c'est un copain, qu'il est quinze mille fois plus rigolo que n'importe qui au monde" et je leur re-raccroche au nez pour être bien sûr.

Jacky, c'est à vous...
C'est parce que je ne comprends toujours pas comment ça se fait, quand des lecteurs écrivent, mon téléphone sonne. Parce que là, beaucoup de lecteurs nous écrivent pour nous demander au téléphone quand sortira Mortal Kombat 2 sur PC ou NBA Jam sur Atari ST, quel jeu on pourrait conseiller entre Sam & Max et Sim City 2000, alors j'aimerais savoir si on ne pourrait pas débrancher mon téléphone s'il vous plait?

Voilà, c'est fini pour ce mois-ci. Nous vous passons maintenant des news de dernière minute, dénichées conjointement par l'un de nos lecteurs ("Nashman") et par la rédaction de Joy. Infos officieusement confirmées par Commodore.



DU BON ET DU MAUVAIS CHEZ COMMODORE
(100% sans poisson d'avril)
Commodore travaillerait sur de nouvelles machines:

- L'A4000T, un A4000 en Tower, 5 slots Zorro III, 2 slots vidéo, SCSI 2.
- Un A4000 moins cher.
- Le CEI 4000M, un Amiga 4000 compatible Mac, pour un prix approchant les 2500 dollars, sortie possible en juin.
- La CD64, une nouvelle console équipée d'un 68EC030-25, 1 Mo de Fastmem, le nouveau chip AAA bas de gamme, un CD-Rom quadruple vitesse. Pourquoi "64" alors que c'est un microprocesseur 32 bits? Sortie prévue pour le courant de l'année 95.
- L'A1400, 68030-25 avec emplacement pour copro 68882., lecteur de disquette haute vitesse, clavier séparé, boîtier "boîte à pizza", emplacement disque dur, chip AAA bas de gamme, sortie septembre 94.
- L'A4500, 68LC040-25, AAA milieu de gamme, emplacement deux lecteurs et disque dur, 3 slots Zorro III, sortie prévue pour septembre 95.
- L'A5000, microprocesseur Risc (de Hewlett Packard?), AAA haut de gamme, DSP ATT 3210, mémoire 64 bits, slots 64 bits, prix inférieur fixé à 2000 dollars, sortie fin 95.
- Upgrade 3.1 pour tout Amiga: datatypes ANIM, CDXL, extensions Multimédia...
- Envoy: extension réseau Commodore.
- Module CD32 pour A1200: sortie en juin 94, emplacement SIMM, emplacement FPU, chip Akkiko, lecteur CD se connectant sur le port CPU, module FMV non fourni.
- Module CD32 pour A4000: idem que précédent, mais avec le module FMV connecté sur une carte Zorro III.
- Résolutions du chip AAA. Bas de gamme: 640 x 480 en 16 bits (72 Hz non entrelacé), 640 x 400 en 24 bits (60 Hz n.e), 1280 x 400 en 24 bits (60 Hz entrelacé). Milieu de gamme: 640 x 480 en 24 bits (72 Hz n.e). Haut de gamme: 1280 x 800 en 24 bits (65 Hz n.e).

Après les bonnes nouvelles, voici les mauvaises: Commodore restructure à donf. La firme a liquidé sa filiale en Suède, tandis que celles de Belgique et de Suisse devraient être fermées au moment où Joystick paraîtra. Commodore Australie aurait aussi quelques problèmes. La France est épargnée mais le personnel est réduit pour la troisième fois en moins d'un an, le PDG lui-même aurait démissionné. Le stock serait désormais centralisé en Allemagne.



Ne téléphonez pas, SVP. Ecrivez-nous plutôt à ici là-bas:

JOYSTICK COURRIER
103, bd MacDonald
75019 PARIS

Regardez ARTE.
Allo Jacky?
Illustration tirée du jeu "Myst" version Mac.
© Broderbund Sofware et Cyan Inc. 1993.

Courrier écrit sur donf sonore "Desmond DEKKER & the SPECIALS", album "King of Kings", 1993, TROJAN Records, réf: CDTRL 324.

SOMMAIRE

JOYSTICK 48 AVRIL 1994

Tiens, on ressort un vieux serpent de mer des magazines non-spécialisés dans le X: un dossier sur le X. Forcément, quand c'est un magazine de moto qui fait un dossier sur le X, ça donne: "Le X et la moto". Quand c'est un canard de voyages, c'est "le X à Bangkok". Devinez ce que nous, magazine de jeux vidéo, avons trouvé d'original? "Le X dans les jeux vidéo"! Super, non? Heureusement, pour rehausser un peu l'intérêt de la chose, au lieu de vous présenter les éternels strip-pokers qui datent d'il y a dix ans, ou l'omnipotent Virtual Valerie, on vous a trouvé des jeux interactifs sur CD, tout nouveaux tout beaux. Enfin, c'est Monsieur Lucas, le rédac'chef, qui les a commandés aux États-Unis avec son argent personnel, et c'est l'excuse qu'il invoque pour ne pas nous les prêter.

Pas de rubrique "Réalité virtuelle" ce mois-ci: elle est remplacée par un petit compte-rendu d'Imagina. En revanche, une nouvelle rubrique fait son apparition: "Multimédia". Eh oui, il faut bien se mettre à la mode. En gros, c'est là qu'on case tous les machins avec lesquels on s'amuse en dehors de nos heures de boulot, quand c'est pas des jeux stricto sensu.

Deux super soluces sont présentes dans ce numéro: Lands of Lore et Hand of Fate. La première a sa propre rubrique, la seconde est dans les Jeux... Crack.

Et puis les fans d'Amiga pourront se régaler des propos que David Pleasance, manager de Commodore Angleterre, patron virtuel de Commodore Europe, a confiés à Derek, notre correspondant permanent scotché à Sittingbourne, Kent, Angleterre.

Voilà qui clôt ce petit tour d'horizon. Et s'il ne fallait retenir qu'un maître-mot de tout ça, c'est bien le mot "palynologue".

Thierry Chaupette

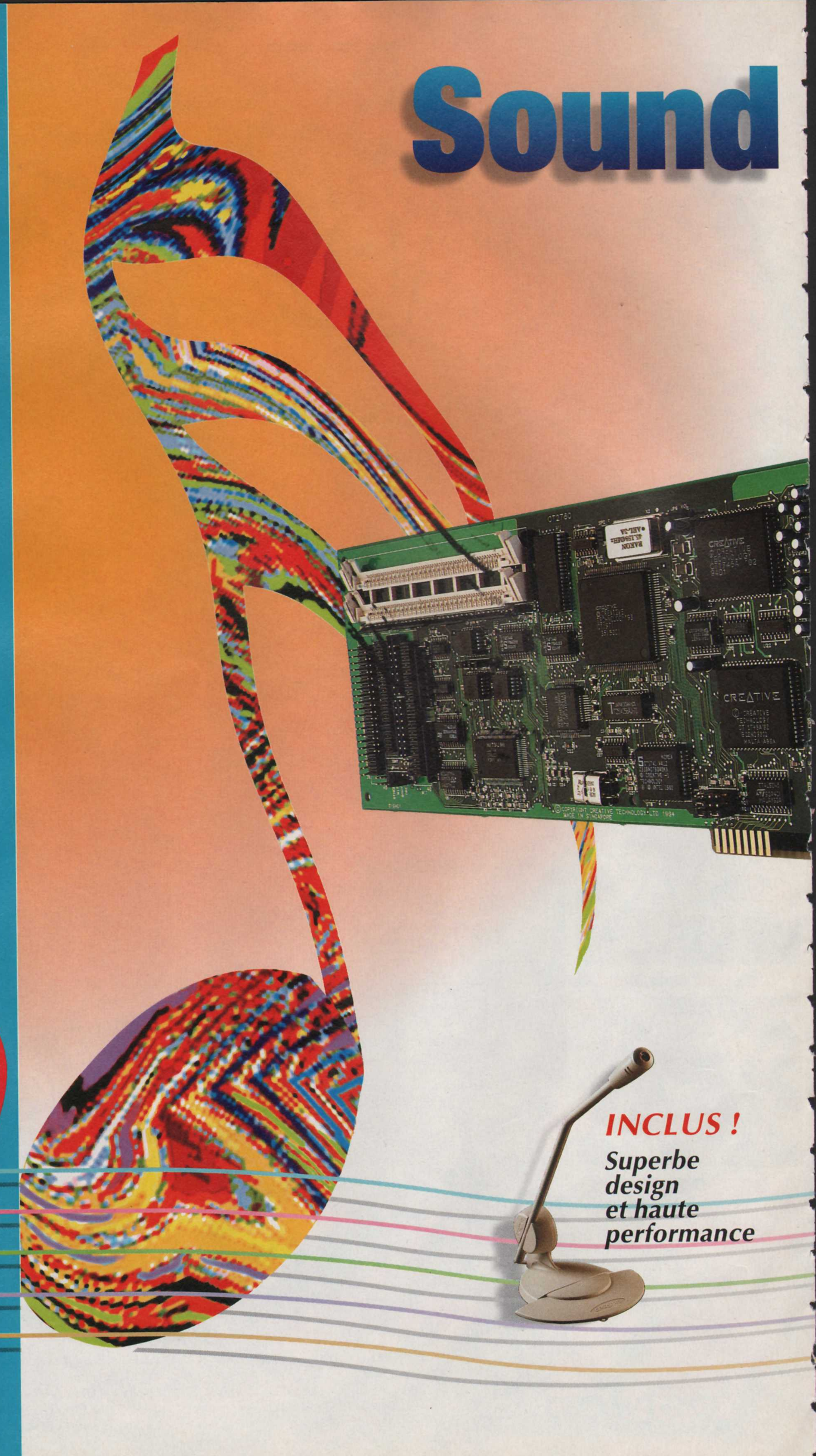
LES RUBRIQUES

LES TESTS 72

TABLEAU RÉCAPITULATIF EN PAGE 159


FABLES & FIENDS
HAND OF FATE
Westwood Studios revient...
Après avoir développé les classiques:
• Lands of Lore - Octobre 93,
• Dune 2 - Janvier 93,
Virgin Interactive Entertainment présente leur nouveau chef d'oeuvre mêlant aventure et mystère : **The Hand of Fate.**
Etrangeté et magie sont réunies dans un même univers. Tout semble vrai et pourtant tout n'est qu'illusion... sauf peut-être les graphismes grandioses, le mouvement des personnages non moins surprenant et les innombrables séquences animées.
Le tout, soigneusement développé pour notre marché, comprend voix digitalisées et texte à l'écran entièrement travaillés en français.
3615
VIRGIN GAMES
Trucs, astuces, infos & cadeaux
X
LA ROUE DE FORTUNE
XV
LE DIABLE
Westwood STUDIOS
Hand of Fate and Kyrandia are trademarks of Westwood Studios, Inc © 1994 Westwood Studios, Inc ℗ 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Packaging design by Funhouse.
Virgin Interactive Entertainment SARL
233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris FRANCE.
ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE (16-1) 36 68 94 95 (2,19F PAR MINUTE).
Virgin
INTERACTIVE
entertainment

- Polyphonie 32 voix avec synthèse sonore Advanced WavEffects ™
- Synthétiseur E-mu 8000
- Circuit Advanced Signal Processor intégré
- Téléchargement de fontes sonores SoundFont ™
- 512 Ko RAM, extensible à 28 Mo
- Effets réverb, chorus et QSound
- Triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi



VPC

Juste une pointe de nostalgie pour les plus anciens d'entre nous... Lord Sinclair, le père, a rejoint la boîte de vente par correspondance de son fils, Crispin Sinclair, qui vend des jeux PC. Le père est directeur, le fils directeur exécutif. Comme la tête du père est très connue, et que son fils lui ressemble beaucoup, ils ont mis les deux dans la pub. C'est dommage, le père, on le préférait comme inventeur.





PIRATES

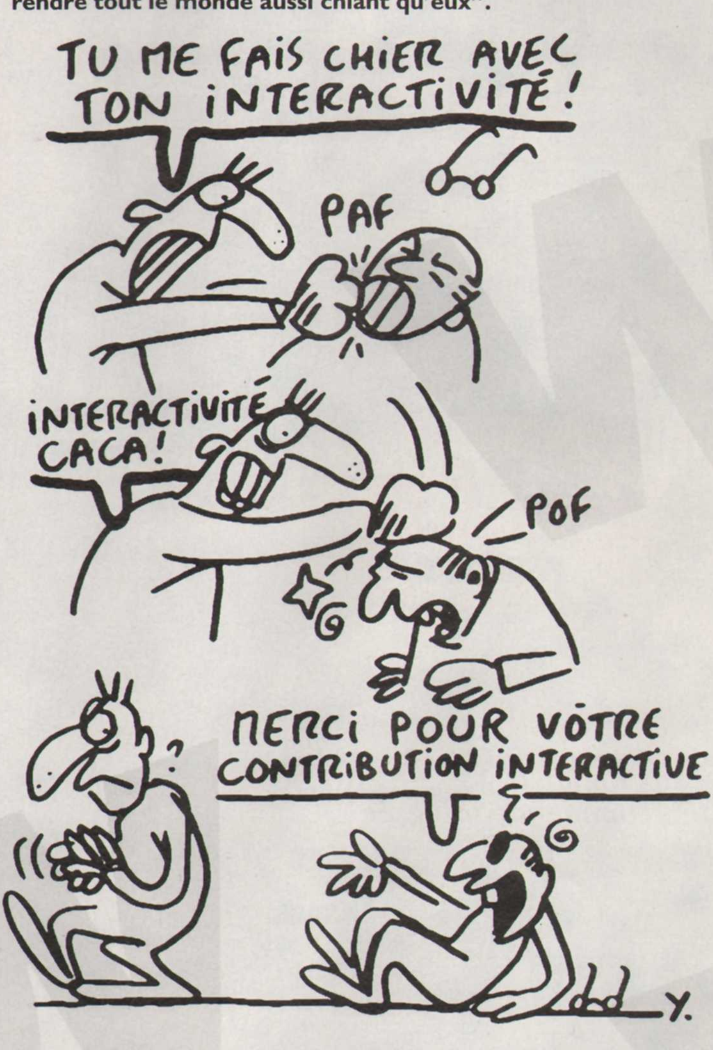
Soixante éditeurs et constructeurs américains ont demandé aux autorités de prendre rapidement des mesures contre des pays ne luttant pas suffisamment contre la contrefaçon des jeux vidéo. Les amerloques désignent du doigt six pays: l'Argentine, le Panama, le Paraguay, le Vénézuéla, Taïwan (qui n'interdit pas l'exportation de produits contrefaits), la Chine (l'Etat lui-même possèderait des sociétés fabriquant plusieurs millions de copies de jeux). Le seul constructeur Nintendo of America estime qu'il est victime chaque année d'un manque à gagner de 2,5 à 3 milliards de dollars. Atari quant à lui prétend avoir perdu 800 mille milliards de dollars et désigne le Soudan comme principal responsable, pays dont les services secrets auraient saboté le lancement du Falcon.

CET AUTRE EDEN

Jim Clarke, le fondateur de Silicon Graphics, responsable de l'association avec Nintendo en vue de développer une super-méga console qui écrasera toutes les autres, Jim Clarke, donc, quitte sa boîte pour aller chercher fortune dans la télévision interactive (sans remettre en cause le partenariat avec Nintendo). Télévision interactive à propos de laquelle je ne résiste pas à citer deux passages de "This other Eden", de Ben Elton (Pocket Books, non traduit en français):

"Rappelez-moi, je crains d'avoir oublié, est-ce que ce sont les consommateurs qui ont écrit Oliver Twist? Ou la cinquième de Beethoven? Non, je ne crois pas. Tel que je m'en souviens, ce sont les artistes qui faisaient ça, des gens qui avaient le talent pour le faire. Et que faisait le consommateur? Il consommait, non? Il absorbait tout ça et il en sortait enrichi".

"Le public a toujours eu la technologie nécessaire pour intervenir dans l'action s'il le voulait. Même pendant la Grèce antique. Il suffisait de monter sur scène et de participer. Mais l'a-t-il fait? Non. Peut-être, je me dis que peut-être ont-il pensé que ça allait foirer le spectacle. Le public a toujours pu choisir sa propre fin quand il lit un livre. Il suffit de prendre un putain de stylo et d'écrire que Jean Valjean se tape Cosette, ou que Moby Dick était en fait un chimpanzé. Pourquoi ne le fait-il pas? Parce qu'on ne paie pas pour avoir à tout faire soi-même. Le cauchemar interactif est une conspiration des scientifiques et des programmeurs destinée à rendre tout le monde aussi chiant qu'eux".



CLASSIFICATION



On vous a bassiné ces derniers mois avec la classification des jeux vidéo en fonction de l'âge des utilisateurs. Sachez que ce système entrera en vigueur à partir du 1er novembre aux USA et du 1er mai en Angleterre. Chez nous en France, ça viendra plus tard.

CANAL PLUS



Mic et Jean-Marie se réconcilient en posant devant une bête porte alors que le studio de Nulle Part Ailleurs est à deux mètres et demi, mais ils n'y ont pas pensé.

Suite du feuilleton "Joystick contre Nulle Part Ailleurs", ou plus exactement contre le choriste du groupe de NPA, celui-là même à qui nous avions reproché ses jambes arquées qui nous agaçaient, etc. Le mois dernier, nous vous disions que le chanteur énervant nous avait appelés pour nous inviter le voir à l'émission. Alors nous y sommes allés et on a sympathisé, figurez-vous. On a assisté à l'émission, on a bouffé ensemble et on a fini la soirée à un concert que donnait Jean-Marie (c'est son prénom) avec Cap'tain Mercier (c'est le nom de l'autre groupe rythm'n'blues dans lequel il chante). Donc, tout va bien, le feuilleton s'arrête là, sur une happy end. Sachez quand même au passage que Jean-Marie Marrié a chanté sur la version CD-Rom du jeu Inca (c'est un de ses copains de Cap'tain Mercier qui a créé la musique du jeu). Comme quoi le monde est petit. Vous insultez un type aux jambes arquées, et paf, vous retombez sur les jeux vidéo. Y a vraiment pas moyen de faire autre chose que des jeux, purée. On va faire un nouvel essai, tenez, pour voir: le type qui tient la rubrique "Jardinage" sur France-Infos, Michel Lis, il a une voix et un phrasé super gonflants. Jardinage et jeux, normalement, ça devrait rouler, je suis peinard.

FISH ? NO FISH ?

Attention: pour vous éviter de douter de toutes ces infos, on vous jure, crache, parole d'honneur qu'il n'y a pas un seul poisson d'avril dans ces News (ce, sans préjuger du reste du magazine).



PALMARÈS

Le festival des jeux pas micro s'est tenu à Cannes en février dernier pour la huitième fois. Chaque année, outre les tournois (de dames, échecs, jeux de rôles...) et les animations (l'association Stratégos permet au public d'essayer des tonnes de nouveaux jeux), sont décernés des As d'or, qui récompensent, on s'en doute, les meilleurs jeux sortis durant l'année 1993. On a eu le nez creux puisque le gagnant du Super As d'or est le jeu qu'on vous avait présenté il y a deux mois: "Pusher", des éditions Péri. L'as d'or des jeux de simulation va à "Barbe-Noire", de Jeux Descartes; l'As d'or du jeu de société échoit à "Terrain Vague", de Ludodélire (avec des dessins de Tardi), celui de la convivialité tombe dans l'escarcelle de Nathan, pour "À vos marques"; Habourdin récolte l'As d'or stratégie pour "Break-Out", tandis que LDF Sport empoche l'As d'or du jeu junior pour Leader Foot. Et si vous avez de 3 à 7 ans, d'une part vous êtes un peu jeune pour lire ce canard, d'autre part l'As d'or du jeu benjamin est attribué au "Jeu des chaises musicales" et à "Petits pieds". Vous savez maintenant quoi acheter si vous voulez continuer à jouer mais sans attraper l'épilepsie, la crise cardiaque et le paludisme (dûs, comme ça a été prouvé depuis par le professeur Johnson de l'université du Massachussets, aux jeux vidéo).

C'EST LE CIRQUE, CHEZ EMPIRE !

Depuis Red Baron, les simulateurs de vol se déroulant pendant la Première Guerre Mondiale se faisaient rares. Empire comble cette lacune avec Flying Circus (prévu sur PC et Amiga 1200 pour mai). Dans Flying Circus, on peut décider d'être soit un pilote allemand, soit un pilote anglais. Les modèles de vol, les cartes et le contexte historique ont été scrupuleusement respectés. Avec 100 missions, la durée de vie de Flying Circus promet d'être particulièrement longue. Graphiquement, Flying Circus est tout à fait à la hauteur des simulateurs actuels, alliant polygones mappés et bitmaps. De nombreuses caméras permettent d'ailleurs de bien voir la situation, et d'admirer le travail des graphistes. Vous savez c'qu'on dit... wait and see (et un P.V. de la part de m'sieu Toubon, un !).



VROOM PC

Vroom, après avoir fait un carton sur ST et Amiga, est annoncé sur PC par Lankhor. Le jeu, superbe dans sa version ST, était d'une rapidité sans égale. Espérons que sur PC, il en sera de même.

QUI ?

Pete Townsend, fondateur des Who et auteur de "Tommy, le disque", "Tommy, la comédie musicale", "Tommy, le livre", "Tommy, la chemise en T", "Tommy, le film" et "Tommy, la cassette vidéo", s'apprête à sortir, devinez quoi? "Tommy, le CD-Rom". Combien on parie qu'il sort "Tommy, la version télé interactive" dans 5 ans?

MINIDISC

Sony sortira vers la fin de l'année des disques durs opto-magnétiques basés sur le MiniDisc. Contenance: 140 Mo non formatés, on peut tabler sur 120 Mo utilisables. Le principe de lecture-écriture est quasiment le même que sur les lecteurs 128 et 600 Mo actuels, le débit est de 150 Ko/seconde, et en théorie, ça devrait coûter trois sous espagnols puisque les fabuleuses ventes effectuées par Sony dans le domaine audio permettent d'obtenir des prix de grande série. En pratique, on ne sait pas, parce que les ventes fabuleuses espérées sont pour l'instant des ventes moyennasses.

news

CRAVATES ET MAILLOTS



La meilleure simulation de management d'équipe de football est sur le point de sortir sur PC. Pour ceux qui auraient manqué quelques épisodes, rappelons que Player Manager est un jeu qui vous permet de prendre en main la destinée d'une équipe de football se morfondant en 3ème division, afin de l'amener sur les sentiers de la gloire. Achats et ventes de joueurs, entraînement de l'équipe sont donc votre lot quotidien, mais le véritable "plus" du jeu réside dans le fait qu'il est possible de jouer soi-même les matches, au lieu de rester passivement devant son écran. Comme le jeu est réalisé par Anco, c'est devant Kick Off que vous vous retrouverez dès lors que sonne l'heure du coup d'envoi. Voilà donc une nouvelle qui devrait réjouir bon nombre d'entre vous, d'autant que le soft devrait être traduit en français par Ubi Soft pour son arrivée dans notre pays.



IL NE FAUT PAS



Alors voilà une niouze pénible à écrire ! Je sais que j'aurai beau vous dire de ne pas téléphoner, vous n'en tiendrez pas compte. Et pourtant je vous le dis : la date que je vais annoncer nous a été communiquée par l'éditeur. Si vous ne trouvez pas le produit en question à la date indiquée, on n'y est pour rien. Et ne nous demandez pas comment c'est, on n'en sait pas plus pour le moment. Bref, l'info, c'est que Kick Off 3 PC et Amiga, édité par Ubi Soft et Anco, sort — normalement — le 1er juin 1994. Ne téléphonez pas, s'il vous plaît! Non, pas de téléphone ! Il ne faut pas !

CARTOONS

La première édition du festival Cartoonist, consacré au dessin animé sous toutes ses formes (mais principalement sous sa forme première de dessin animé, peut-on présumer), ayant marché suffisament bien pour justifier une seconde édition du dit festival, une seconde édition du dit festival aura donc bien lieu. On y festoiera dans une sarabande de conférences, de débats, d'exposition mais surtout de projections. Ça se passe à Toulon, plus précisément au Palais des Congrès, du 22 au 24 avril. On peut se renseigner et obtenir des prix pour les hôtels et tout ça en appelant au 94 03 12 67 ou au (1) 42 67 82 66.

CLASSIFICATION 2

Suite des aventures du système de classification des jeux réclamé par les éditeurs européens: la tranche d'âge "0 à 10 ans" vient d'être changée en "3 à 10 ans" pour Game Boy et Game Gear, les consoles portables. Motif: de 0 à 3, on croit que le jeu consiste à manger la cartouche. Alors que pas du tout. Ça me rappelle un graffiti relevé par Alex Varoux, le romancier: à la porte d'un square, un panneau affiche "Interdit aux chiens". Sous le panneau, au feutre, une main a rajouté: "Mais les chiens ne savent pas lire!".

LE TROC

Vu sur une affiche dans le métro parisien: une publicité pour un nouveau journal d'échange proposant une collection de CD audio contre "un Mac à disque dur". Ça doit faire un bout de temps qu'ils ont pas vu un Mac, les types de l'agence de pub, ils doivent faire leurs affiches avec de la colle et du Letraset™.

TÉLEX

- **AMD pense pouvoir fournir 900 000 processeurs am486 au cours du premier trimestre 94. Soit 200 000 de mieux que leurs prévisions. Ils sont très contents, ils le disent à tout le monde, même à nous. Alors qu'on en a plutôt pas grand chose à cirer, vous êtes d'accord?**
- **Toshiba a acquis la licence Newton auprès d'Apple. Ça aussi, c'est génial.**
- **Wolfenstein3D et Doom sur Jaguar utiliseront des textures de 128 par 128 pixels, alors que les autres versions n'en sont qu'à 64 par 64. Le tout pour une résolution de 384 par 240, soit mieux que du VGA. Ça, déjà, comme info, ça nous concerne un peu plus.**
- **Apple aurait fourni 200 000 Powerbook au dernier trimestre 94. Ah zut, on retombe dans les infos ennuyeuses.**
- **JM'Destroy, notre charmant confrère qui ressemble à mort à Tom Cruise, a voulu tester le Paintball. Il en est revenu avec la lèvre fendue en deux, le couillon.**

VOISINS VOISINS

Beau coup de la part de Commodore qui est parvenu à faire afficher, en face de l'immeuble Sega à Londres, sa campagne de pub: "Il faudra belle lurette pour que Sega fasse aussi bien que la CD32".



BLOODNET

Mégavampires et mégaoctets à Manhattan



Manhattan 2094. Une ville du futur régie par des réseaux informatiques, d'énormes corporations oppressives et la cybernétique.

TransTechnicals Inc est à la tête d'une corporation contrôlée par un autre réseau: les VAMPIRES, dangereux, sournois et terrifiants.

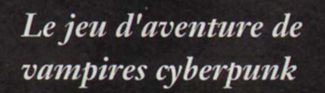




Vous êtes Ransom Stark, un détective privé. Luttant contre les effets d'une morsure de vampire, vous recrutez des gangs de cyberpunks, des mercenaires, et des pirateurs d'informatique dans le métro de la ville. Vous explorez les fins fonds de la réalité virtuelle du Cyberspace, combattez l'influence insidieuse de TransTechnicals et essayez de redevenir humain.

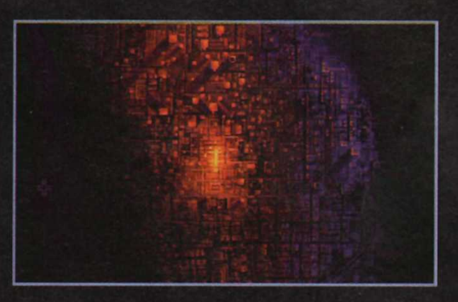


Mais le temps passe et vous commencez à avoir soif ... de sang.



BLOODNET

Le jeu d'aventure de vampires cyberpunk



Pour compatibles IBM PC et CD ROM PC.









3615 MICROPROSE. THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, RU.

news

GRINGALET

Dans la famille opportuniste, voici le grand-père: en Angleterre, une boîte spécialisée dans le musclage des adolescents (la sempiternelle pub où on voit un type qui dit "avant, sur la plage, j'étais un gringalet, mais grâce à Musclor, 249,90F plus frais d'expédition, toutes les femmes se retournent sur moi") vient de sortir une vidéo à l'usage des mêmes adolescents, nommée "Street Fight", où l'on apprend, en gros, à se battre comme dans Street Fighter, pour la modique somme de, vous l'avez deviné, 249,90F. Quelques extraits choisis de la pub: "Certaines des techniques du film ne sont appropriées que dans les cas où une vie est en jeu"; "Les instructeurs sont ceinture noire de plein d'arts martiaux et sont d'anciens videurs des boîtes les plus violentes des États-Unis"; "Street Fight montre les coups qui permettent de descendre un adversaire". Si quelqu'un a envie de sortir une vidéo de Bruce Lee retitrée "Kombat Mortel", sous le prétexte que ça montre bien plein de prises qui tuent plein de gens, c'est le moment.



HUGO

Vous connaissez "Les Délires d'Hugo" ? Non, je ne parle pas du célèbre écrivain barbu à qui la nuit profonde inspirait l'horreur, et né lorsque le siècle précédent avait deux ans. Non, je parle du jeu interactif qui passe sur France 3. Et pourquoi est-ce qu'on je vous en parle on-je ? Parce que vous pouvez y jouer à Super Ski, le jeu de Microïds, à l'aide du téléphone. Je me ferais bien un plan tire-fesses avec Karen Cheryl, tiens !

D/GENERATION

Alors là, je comprends pas! Rien à faire, je n'arrive pas à m'expliquer pourquoi l'éditeur Mindscape a jugé bon de nous ressortir D/Generation, chouette jeu au demeurant, dans une version Windows. Hormis le fait qu'il fonctionne dans une fenêtre de l'environnement suscité, cette mouture est en tous points identique à son homologue DOS! Seules petites différences: l'animation est moins bonne et le contrôle au joystick impossible, ce qui le rend presque injouable. Même si les jeux d'arcade sont extrêmement rares sous Windows, cette nouvelle version est peu intéressante.

EMPIRE VOIT ROUGE

Empire prépare Red Ghost, un jeu de stratégie et de simulation militaire, sur PC et Amiga 1200. Quand on sait que l'équipe de développement est Maelstrom (ceux qui ont commis MidWinter et Flames of Freedom), on peut s'attendre au mieux. Red Ghost est en fait une force militaire secrète fictive créée en Russie il y a plus de 80 ans, quand la guerre Ouest/Est faisait rage. Votre mission, si vous l'acceptez, est de lutter contre une force ennemie, coalition de toutes les armées mondiales, dirigée par seize commandants. Mais à cause de son caractère confidentiel, le Red Ghost ne dispose que de ressources limitées. Si la partie stratégique s'effectue sur une grande carte représentant une douzaine de lieux du monde, le jeu implique le pilotage d'un char d'assaut, d'un navire de combat ou d'un avion de chasse. La vue subjective des phases d'action permet d'apprécier une 3D polygonale très proche de celle de Campaign 1er et 2e du nom.



CHEROT

La version française de PC Tools 2.0 Windows est annoncée par Central Point. Sans s'apesantir sur le fait qu'il est regrettable de devoir rajouter à Windows une couche logiciel, afin d'en faire un outil digne de ce nom, il faut avouer que cette version s'annonce très prometteuse. Parmi les ajouts, une alarme informe l'utilisateur lorsque les ressources sont trop basses. Un consultant système plus performant peut, à l'aide de la commande "do it", reconfigurer de lui-même la machine. Enfin, plus de 100 viewers, dont Word 6, Excel 5 et Wordperfect 6.0 (permettant de lire un fichier sans lancer son application) ont été ajoutés. PCTW 2.0 est annoncé à 2 500 F environ.

RADIO

Ne me dites rien, je sens confusément que si vous nous lisez, c'est que l'informatique vous intéresse. Quelque part. Par là même, j'ai l'intuition que vous n'êtes jamais rassasié, que vous voulez entendre parler applications, technique et jeux. Ou alors vous n'y connaissez rien et vous voulez comprendre les applications, la technique et les jeux. Bonne nouvelle : Radio France International propose à vos oreilles avides "Génération", une émission consacrée justement à l'informatique. Bon, on n'aime pas trop le nom, allez savoir pourquoi, mais qu'importe. Ça se passe le lundi, de 17 h 30 à 18 h 30, tous les quinze jours, et c'est animé par Yves Carra.



NOUS VOUS OFFRONS LA TERRE...



mais les aliens vous feront payer très cher



PRENEZ LA TETE DES FORCES TERRESTRES CONTRE LE FLEAU ALIEN

MICROPROSE

3615 MICROPROSE • POUR COMPATIBLES IBM PC ET COMMODORE AMIGA

news

FUTUR SHOCK

Dans le dossier consacré à Origin dans Joystick n° 44, nous vous avions parlé de System Shock, un Wolfenstein 3D futuriste... A l'époque, on parlait un peu dans le vide, puisque nous n'avions pas de photos d'écran. Cette fois, c'est bon... On a réussi à vous en dégoter quelques-unes, après avoir joué les martyrs auprès de Richard Garriott. Pour mémoire, System Shock est développé par les talentueux créateurs de Ultima Underworld (des dieux), où l'on doit explorer un vaisseau spatial dirigé par Shodan, un système informatique devenu fou... Comment ça, ça ressemble à "2001, l'Odyssée de l'Espace" ? La grande originalité est qu'on peut visualiser la situation selon de nombreux angles différents. A part ça, faudra attendre mai pour en savoir plus. Sur PC évidemment !



FONDATEUR

Thomas Watson Jr, fondateur d'IBM, est mort le mois dernier à l'âge de 79 ans. C'est lui qui avait réussi à imposer l'informatique à son conseil d'administration, qui considérait que seules les machines à écrire et à calculer avaient de l'avenir. Il avait pris sa retraite il y a près de 25 ans et n'a pas fait une seule déclaration à propos d'IBM depuis. Pas un mot! Incroyable, non?

3DO

3DO, qui finalement ne marche pas si bien que ça, compte fabriquer des cartes pour PC regroupant tout le hardware (pour Allgood: ensemble des composants matériels) d'une console 3DO, et permettant donc de faire tourner sur un PC les jeux prévus pour 3DO. C'est bizarre, l'histoire de cette boîte: ils ont annoncé qu'ils étaient en train de travailler sur une console qui était drôlement mieux que les consoles actuelles, et tout le monde (entendez: tous les acteurs du marché des jeux vidéo) a poussé un soupir de soulagement, du genre "ah, il y a au moins quelqu'un qui s'occupe du futur". Un peu étonné, Nintendo a déclaré calmement qu'il avait fait alliance avec Silicon Graphics pour fabriquer une machine à côté de laquelle la 3DO avait l'air d'une console Vectrex de 1982, Sega a à peine haussé les sourcils en soulignant son alliance avec Microsoft pour faire une console qui renverrait la 3DO au musée, Atari a sorti la Jaguar sans même s'apercevoir que 3DO avait dit quelque chose, et tout le monde (ceux de t'aleure) a cessé de s'intéresser à la 3DO.

FLOU

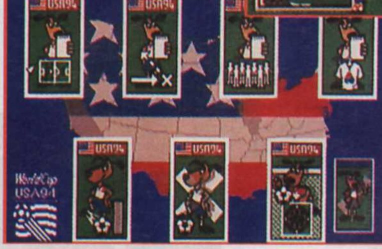
Une boîte américaine, VideoFreedom, vient d'inventer un petit boîtier qui fonctionne de la manière suivante: dans les jeux violents ou sexuels, on encode les zones offensantes (sang, sexes...) de manière à les voir floues ou brouillées. Si le joueur est un adulte, il peut s'acheter le petit boîtier en question qui décode tout bêtement les zones censurées.



WORLD CUP '94

Et allez ! encore une niouze qui générera 12 000 coups de téléphone auxquels on ne pourra pas répondre. C'est vrai, vous imaginez qu'on garde des infos pour nous? Ben non, puisque notre boulot est de vous informer (savoir, savoir-faire et faire-savoir, qu'y disent, dans les écoles de journalisme), on a tout intérêt à tout vous dire, dès qu'on l'apprend. Alors ne téléphonez pas pour en savoir plus que ce qui suit, on vous dit tout: World Cup 94 de US Gold est un jeu de foot sur PC et Amiga, qui sortira prochainement, parce que c'est US Gold qui a récupéré les droits d'exploitation de la coupe du monde en jeux vidéo. Celui-ci aura l'intérêt de proposer des options en veux-tu en voilà : configuration du jour ou de l'équipe, modification de la distance pied/ballon lors des dribbles, règle du hors-jeu, etc. Ne téléphonez pas pour connaître le "etc".





TIRER SUR LA FICELLE

Prima publishing n'a pas perdu de temps, parce que The Complete City Planning Manual for SimCity 2000 est annoncé. This book, oups ! ce bouquin comporte également des trucs permettant de faire tourner les versions de SimCity DOS et OS/2 sous Windows. Qui traduira ça en français ?

JAM

Mais que se passe-t-il? Des types sur l'écran sont en train de se livrer à quelque danse aux mouvements circumambulatoires. S'agit-il d'un rite ancien ? D'un opéra rock ? D'un accident du travail dans une usine de poil à gratter ? Ah ben non, c'est NCAA Basketball de Bethesda Software. Ce jeu pour PC sort bientôt en version française. Il dispose d'un affichage de type simulateur de



vol, qui permet de diriger les joueurs dans un superbe environnement 3D. On peut s'entraîner, livrer des matchs ou disputer des tournois jusqu'au Sweet Sixteen, Final Four, ou même aller au championnat final. Alors là, on se demande ce que veut dire Final Four. Il s'agit de la rencontre finale permettant de départager les quatre meilleures équipes. Et le Sweet Sixteen ? Je ne sais pas. Peut être qu'on offre des bonbons aux seize perdants pour les consoler? Ça m'étonnerait, remarquez. En tout cas, ça a l'air super beau et très détaillé : pensez donc, la bande son permet d'entendre, en numérique, quatre pistes, avec en prime les plaisanteries échangées par les joueurs sur le terrain ! Incroyable ! Extra! Allez, j'en mets encore deux!! Et trois, même!!!

PUTAIN, DIX ANS



Dixième anniversaire des virus informatiques, dont le principe a été créé par un étudiant en informatique, Fred Cohen, qui avait trouvé que programmer une application auto-réplicante mimant le comportement des virus était une bonne idée pour passer sa maîtrise. C'est réussi, Fred.

LEOKADIAN

Nous vous parlions, il y a quelque temps, de l'éditeur Bloodhouse, très prometteur sur Amiga avec son fameux Stardust (une sorte d'Asteroïd, mais beau et intéressant). Cette fois, c'est avec Leokadian que Bloodhouse compte faire une entrée remarquée. La première chose remarquable, c'est que ce jeu sortira sur Amiga 1200 et PC (date indéterminée, ne téléphonez pas, merci !). La deuxième chose très remarquable, c'est que Leokadian disposera sur Amiga de décors précalculés. Ce jeu d'aventure, que les auteurs ont voulu drôle, s'inspirera de l'univers de Twin Peaks. Cela dit, ça n'a pas l'air très original puisque le joueur devra diriger un personnage aux prises avec une fumeuse histoire de voyage dans le temps. Certes, le genre permet tous les délires possibles, mais vous savez, les gars, il y a d'autres façons de faire une aventure riche et intéressante.





LEMMINGS 3

Lemmings 3 et Lemmings 3D sont en cours de production. On sait que Lemmings 3 comportera des Lemmings plus grands, et c'est tout. Dates de sortie inconnues.

TABOU

Notre Ministre de l'Industrie, Gérard Longuet, en visite au Japon, a jugé que le rachat de Bull par le nippon Nec "n'était pas tabou". Et le rachat de Longuet, il est tabou?

FAILLE

Le traité de libre-échange nord-américain (le modèle sur lequel sont basés les accords du GATT) comporte une faille inattendue: les revendeurs canadiens n'ont plus le droit de louer des jeux vidéo comme bon leur semble. Du coup, la seule issue possible consiste à pratiquer ce qui fait dans le domaine des cassettes vidéo depuis dix ans: le magasin achète le jeu plus cher, en échange de quoi il l'obtient un ou deux mois avant sa sortie à la vente et il a le droit de le louer. Le GATT comporte-t-il la même faille? Vous le saurez quand on aura fini de lire les milliers de pages du traité.

ATHENA

En avril, ne te découvre pas d'un poisson, a-t-on coutume de dire, mais qu'importe. Si l'on vous parle du mois d'avril, c'est simplement afin de vous annoncer que Le Livre des Astuces de Athena sortira chez Ubi Soft vers cette période. On y trouvera des astuces pour le jeu Athena, mais pas de poissons. Comme dit John Cleese (Monty Python) : "On fait toute une histoire avec Jésus qui marchait sur l'eau, mais les poissons, eux, ils réussissent à vivre DANS l'eau, sans se noyer. Moi je dis bravo !".

news

AUDIMAT

L'Audimat S4 est un petit boîtier de la famille des audimètres, ce bidule qui permet d'établir combien de téléspectateurs regardent telle ou telle émission. Seulement, la grande nouveauté, c'est que cet Audimat S4 permet aussi de comptabiliser le nombre d'heures passées à regarder des K7 vidéo, à jouer sur sa console ou sur son micro ou à mater les programmes des chaînes câblées et satellites, possibilités qui n'existaient pas auparavant. Appelez-moi Bonaldi Junior, les mecs.

MORTAL JAG

Acclaim a refusé d'adapter Mortal Kombat sur la console Jaguar d'Atari. Tramiel couine et tape des pieds. Continuez, les mecs, ça lui apprendra à avoir laissé tomber le Falcon!

ISHAR 3

Après Ishar et Ishar 2, voici Ishar 3, toujours jeu de rôles et toujours édité par Silmarils. C'est pas hyper original ce que je vous raconte, mais il faut bien commencer. Le jeu devrait sortir ces jours-ci ("ces jours-ci" où vous me lisez. Sauf si vous êtes en train de lire ce numéro en 2015. Auquel cas, j'en profite pour adresser un grand bonjour à la postérité. Bonjour ! Euh, BONJOUR ! c'est un grand bonjour). Or donc, Ishar 3 sortira sur PC, ST, Amiga, Falcon et A1200. Il permettra de créer ses personnages, ses potions, et disposera de décors réalisés à base de digitalisations. Ça s'annonce grandiose.





SAGAN SAGA

Apple est en train de développer une nouvelle machine sous le nom de code "Sagan". Le nom de code a filtré, Carl Sagan (car c'est à lui que les ingénieurs de la Pomme faisaient référence) a envoyé sa meute d'avocats, et Apple a été obligé de changer de nom. Le nouveau nom choisi par les développeurs: "astronome à tête de nœud". Au moins, il en reste quelques-uns, des politically incorrects.



PIEUVRE

Softimage, la boîte canadienne qui édite le logiciel de 3D du même nom ayant servi à faire une bonne partie des dinosaures de J...c P...k, a été rachetée corps et biens par Microsoft.

CADÔ

Les abonnés de feu Tilt ont eu la surprise de recevoir Joystick gratos. Leur abonnement durera trois mois de plus que l'abonnement qu'ils avaient souscrit, mais c'est bien parce qu'on est gentils. Bienvenue à eux...

PROCESSEURS

Malgré les difficultés qu'éprouve Intel à protéger son marché – son rival Cyrix vient d'être autorisé à continuer de fabriquer ses clones de 80x86 –, il fabriquera tout de même sept millions de processeurs Pentium en 1994, du moins si les prévisions sont respectées. À titre de comparaison, tous modèles confondus, Intel fabriquera 40 millions de processeurs en tout dans la même période.

OVNIS

Et un nouveau CD idiot, un: "UFO" recense 1200 témoignages de gens qui ont vu/mangé/été kidnappés/chatouillé/été effrayés par des extraterrestres ou des soucoupes volantes, ainsi que des photos, des séquences filmées, etc, allant de 1000 av. JC jusqu'à nos jours. Inutile de donner les références: si vous êtes assez crédule pour croire aux ovnis, vous devriez pouvoir le commander par télépathie.

PROPORTION

Alors qu'un utilisateur de console possède en moyenne 5 cartouches, un utilisateur de CD-i possède 12 disques. Philips, ayant vendu 3 millions de CD en tout, a donc vendu 250.000 machines en quelques dix mois.

GRATOS

L'écrivain de science-fiction Bruce Sterling vient de placer son roman "The Hacker Crackdown" dans le domaine public, en téléchargement sur divers réseaux électroniques. La raison: "Tout le contenu de ce livre appelle la liberté avec une intensité particulière. Je crois vraiment que l'habitat naturel de ce bouquin, c'est un réseau électronique". Résultat, un fichier d'un demi-méga que l'on peut télécharger, si l'on est armé d'un bon modem et de patience, à l'adresse suivante: ftp.eff.org:pub/Publications/Bruce_Sterling/hacker.crackdown. Forcément, c'est en anglais...

Electronic Arts et Broderbund fusionnent à la fin du mois de mai.

TSR

SSI vient de perdre la licence des produits TSR, autrement dit, Dungeons and Dragons, qu'il exploitait depuis six ans. TSR sortira ses propors produits sous son propre nom à partir de l'année prochaine.

RACHAT

Universal vient de prendre 25% des parts d'Interplay. Si Spielberg veut racheter Joystick pour être à la mode, voici l'adresse: 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, France.

SYNDICATS

Les adventistes du multimédia, à savoir les grosses boîtes de jeu qui essayent de signer des contrats avec Hollywood, commencent à découvrir un phénomène auquels ils ne s'attendaient sûrement pas: l'union syndicale. Faire bosser un programmeur 14 heures par jour, c'est pas très difficile; en fait, c'est l'obliger à faire un break (pardon, Allgood, une cassure) ou un petit footing (course à pied) pour se délasser qui est dur. Un acteur, ou un scénariste, c'est pas du tout pareil. Non seulement ça réclame des avantages sociaux, des horaires limitées, mais ça demande aussi des droits d'auteurs sur les personnages qu'ils interprètent ou créent. Ça veut dire qu'auparavant, les boîtes spécialisées dans le jeu pouvaient sortir des autocollants (ou des T-shirts (chemises en T), des pin's (épinglettes), des transferts...) sans rien demander à personne; désormais, il faudra payer des droits d'auteur au créateur du personnage, à son dessinateur ou son acteur... Les jeux vont devenir chers.



TURBO TRAX

Après avoir travaillé pour différents éditeurs (Virgin, Core, Bullefrog), l'équipe de Arcane annonce Turbo Trax sur Amiga, vers le joli mois de mai. Cette course de voitures vue de haut permettra de disputer des épreuves contre trois joueurs dirigés par la machine, ou bien de jouer en équipe de deux contre deux au moyen d'un modem ou d'un câble Null modem. Disposant d'un affichage de 60 images par seconde, le jeu sera en 32 couleurs. Une version un peu plus colorée est prévue plus tard afin de tirer parti des capacités de l'Amiga 1200 ou de la CD 32. Plus tard, lorsque les joueurs se seront tournés vers une autre bécane (mieux, mais sur laquelle ils n'auront que des jeux de type A1200 en attendant que d'autres jeux tirent parti des capacités de l'engin et que...).





MOVIEMAN

Logitech, connu pour ses scanners à main et ses souris, se lance dans la capture tous azimuts. Le MovieMan est une carte de capture vidéo qui se charge également de capturer le son, contrairement aux produits similaires qui se déchargent sur la carte sonore. La chose travaille à 30 images par seconde en 24 bits et encaisse des résolutions supérieures au traditionnel 640 x 480. La compression d'images peut être d'un facteur de 6 (si on filme des pages blanches). L'engin, annoncé à 700 dollars (à multiplier par 6 pour avoir les francs), nécessite de posséder un 486 équipé de 8 Mo de RAM et de Windows.

CIA

Joli coup pour Activision, qui vient de signer un accord de collaboration avec William Colby: celui-ci sera chargé de veiller à la cohérence des jeux d'espionnage d'Activision, et fournira des informations sur le monde des espions. William Colby est l'ex-directeur de la CIA.



EDITEUR: MAXIS • PHOTO PC

SIMCIV

C'est un beau coup pour Maxis, la petite boîte qui monte, qui monte: Sid Meier, l'auteur de Civilization, vient de rejoindre l'équipe qui développe les Sim (City, Earth...).



Jeff Braun, le patron de MAXIS s'apprête à ajouter un petit nouveau à sa collec...

Par Andrew Bugress

C'est la deuxième fois, en deux mois, que je me rends chez Maxis. La première fois, c'était pour un reportage sur le développement de Sim City CD, qui est sorti entretemps. Cette fois-ci, c'est une information d'une tout autre dimension qui m'amène à Santa Clara: Jeff Braun, patron de Maxis, me convie à la conférence de presse qui annonce l'arrivée dans l'équipe de Sid Meier, le visionnaire. Résumé de la conférence: Sid Meier rejoint notre équipe, nous sommes très contents, on va faire du beau boulot ensemble, merci, au revoir. Heureusement, j'ai réussi à les coincer pendant plus de trois heures. Voici le compte-rendu de cet entretien.

A. Bugress: Vous avez sûrement déjà un projet en tête?

Jeff Braun: Bien sûr. De toutes façons, les négociations étaient en cours depuis quelques mois et nous avons eu le temps de discuter et de nous mettre d'accord sur un logiciel.

STANDARDS : PC/MAC/A1200
SORTIE PREVUE : FIN 94

AB: À propos de négociations, quel est le montant du "transfert"?

Sid Meier et JB (ils rient): Secret!

AB: Ok... Donc, ce projet?

SM: Dans la situation où nous étions, il était évident qu'on devait tirer parti de nos capacités respectives. Maxis sait faire des simulations, je sais faire des mondes et des narrations: on va mélanger le tout.

JB: Le déclic, ç'a été Sim City CD, justement, sur lequel on travaille depuis longtemps. En fait, dès le début de Sim City, on savait qu'un jour on aurait assez de place, grâce au CD, pour en faire quelque chose de très complexe.

AB: Est-ce que ce sera un logiciel nouveau ou un mélange de logiciels existants?

JB: Les deux! Ce sera, sur un seul CD, la réunion de Sim City, de Sim Earth, de Civilization et de Railroad Tycoon.

AB: Vous pouvez nous expliquer comment on y jouera?

SM: Très simple (ils rient). Imagine, au départ, Civilization. En double-cliquant sur une ville, le joueur peut lui-même placer ses habitations, ses commerces, ses théâtres... Ce qui est nouveau, par rapport à Sim City, c'est que les options disponibles varieront en fonction de l'époque à laquelle on se trouve. Ainsi, au début de la partie, on ne pourra placer que des paillottes, des barraques et des camps d'entraînement pour les phalanges. En 2000 avant JC, les paillottes pourront être remplacées par des huttes en bois, lacustres si on construit sur l'eau.

JB: Mais cette fois-ci, il n'y aura plus rien d'automatique: si on veut construire des huttes, il faudra d'abord détruire les paillottes. Ou les construire à côté. Ce sera vraiment réaliste.

AB: Mais dans Civilization, le seul moyen de gagner à coup sûr est d'avoir au moins 50 villes. Si il faut effectivement gérer 50 villes dans les moindres détails, la partie risque de durer plusieurs mois...

SM: Et alors? Les gens qui m'écrivent se plaignent que les jeux sont toujours trop courts...

JB: Oui, on nous fait le même reproche.

SM: Mais il y a aura plusieurs modes. D'abord, le jeu n'est pas en temps continu, comme Sim City, mais se joue tour après tour, comme Civilization. On gère tout ce qu'on souhaite gérer, puis l'ordinateur fait tous les calculs et on passe à l'année suivante.

JB: De plus, il y aura un mode qui permet de ne gérer qu'une seule ville, et de considérer que les autres villes sont gérées "à peu près de la même manière", c'est-à-dire qu'on prend les mêmes paramètres, qu'on les fait varier de manière fractale, et qu'on les applique aux autres villes. Un peu comme dans Sim Ant, dans la partie complète, où on ne gère qu'une parcelle du terrain, mais où toutes les autres parcelles reflètent à peu près la proportion qui existe entre les fourmis rouges et noires dans la parcelle sur laquelle on travaille.

SM: Joue.

JB: Oui, sur laquelle on joue. Donc, personne n'est obligé d'être maire de toutes les villes du pays.

AB: Mais si on veut, on peut?

JB: Absolument.

AB: Et quel rapport avec Sim Earth?

SM: Justement: d'une part, l'échelle temporelle sera modifiée en fonction des paramètres que l'on applique à la planète, par exemple. Ainsi, dans Civilization, on choisit au début si on joue sur une terre aride ou fertile. Là, on choisira, comme dans Sim Earth, le facteur d'albedo, l'effet de serre, les taux de mutation, de reproduction, l'axe d'inclinaison de la terre, etc. Et ce sont

tous ces paramètres qui seront pris en compte pour déterminer la température, la fertilité des récoltes, l'aspect des habitants, les races d'animaux qu'ils côtoieront...

AB: Il y aura des animaux?

JB et SM (ils se regardent): Euh... peut-être! (ils rient).

JB: Franchement, on ne sait pas encore. Ça dépendra de la place qu'il reste sur le CD. Mais c'est vrai qu'on a envie de mettre aussi l'équivalent de Sim Farm... Enfin, il est peu probable qu'on ait à la fois la place sur le CD et le temps de le développer. Mais on verra.

AB: Et Railroad Tycoon, je suppose qu'il interviendra au moment où la civilisation est assez avancée pour construire des chemins de fer.

SM: Exactement. Mais attention, il ne faut pas croire que ce seront des logiciels séparés, et qu'on passera de l'un à l'autre, avec des menus différents et des paramètres différents. Tout sera intégré.

AB: Là encore, il faudra construire tout le réseau ferroviaire à la main?

SM: Non, bien sûr. Ni même le réseau routier. En fait, il faut considérer qu'on est à la fois le chef du pays (selon les époques, empereur, roi, président, etc), et le maire de sa plus grande ville. On travaille sur une ville particulière, et on demande aux maires des autres villes de "faire pareil". Naturellement, ces autres maires fictifs ont le choix d'obéir ou non, selon les ordres qu'on leur donne...

AB: On a un peu la même chose en France. Un maire d'une grande ville qui devrait devenir président dans un an. Mais c'est pas sûr.

SM: La France, c'est une république?

AB: Oui.

SM: Alors pas de problème. Si ç'avait été une monarchie, comme l'Angleterre, il aurait fallu une période d'anarchie pour passer de la monarchie à la république. Ah ben oui, je suis bête: vous l'avez déjà eu, puisque vous avez eu la révolution française.

AB: Comme quoi c'est bien vu, dans Civilization...

SM: Merci.

AB: Graphiquement, ce sera comment?

JB: On ne sait pas exactement. On n'a que des schémas de principe. Mais a priori, la quantité de code nous empêchera de mettre beaucoup de séquences animées...

SM: De toutes façons, les séquences animées, on les regarde une fois et après on en a marre.

AB: Et où en est CPU Bach, que vous aviez annoncé il y a trois ou quatre mois? (il s'agit d'un générateur de musique aléatoire capable de créer automatiquement des morceaux à la manière de Bach, de Beethoven, etc. NDLR). Avez-vous arrêté le développement?

SM: Non! Au contraire... Arrivé au dix-septième siècle (ou avant, si le joueur est très bon), on pourra commencer à financer Bach, en lui construisant une chapelle, comme dans Civilization. Sauf que dans Sim Civ, il jouera pour de vrai, et en fonction de l'évolution du jeu. Si le pays va mal, il ne composera que des requiems; si il va bien, il composera des oratorios... Mais la musique n'est pas limitée à Bach: dès le début du jeu, la musique d'accompagnement sera créée aléatoirement, en fonction d'une part de l'avancement des sciences, et d'autre part du facteur de satisfaction des habitants. Au début, ils joueront en tapant sur des troncs d'arbre, puis ça évoluera... Mais toujours avec des algorithmes d'intelligence artificielle.

AB: Vous croyez en Dieu?

JB: Oui.

SM: Euh... Je ne sais pas.

JB: Une autre question, s'il te plaît.

Le générateur de carte.





AB: Sid, tu avais déclaré que tu n'avais plus envie de travailler sur Civilization, parce que tu détestais refaire cent fois les mêmes choses.

SM: Je persiste et je signe. C'est un peu comme si tu parlais à un médecin en disant: "Doc, vous avez trouvé le remède contre le rhume, pourquoi continuez-vous à chercher?" En effet, il n'a plus besoin de chercher indéfiniment le remède contre le rhume, s'il l'a trouvé. Mais il reste d'autres choses à trouver. Là, Civilization, j'en avais fait le tour. Mais avec tous ces nouveaux paramètres, ça change tout, puisque déjà, selon les caractéristiques de la planète, les habitants ne seront pas forcément des humains. Si le joueur parvient à les faire muter de manière qu'ils aient huit bras, les capacités de production vont quadrupler... Il ne s'agit plus de mimer le système humain, il s'agit de faire un simulateur de vie, au sens large.

AB: Le titre "Sim Civ" est définitif?

SM: Oui.

JB: Non (ils rient).

SM: On verra... On a encore six mois pour se décider.

AB: La date de sortie est prévue?

JB: Avant la fin 94, normalement. Les trois quarts de l'équipe de Maxis travaille dessus.

AB: Que fait le quart restant?

JB: Maintenance, hot-line téléphonique, développement de produits verticaux pour les entreprises...

AB: Merci, et bonne chance pour le développement...

SM: Bonne chance pour résumer tout ça...



À la question " Populous ", Sid Meier répond : "qui ça ? ."

David Pleasance

Depuis quelques mois, un grand nombre de rumeurs des plus alarmantes concernant le bulletin de santé de Commodore, traversent fréquemment le milieu de l'informatique. Sont-elles fondées, ou ne doit-on voir là que l'expression de manœuvres déstabilisatrices orchestrées par des malintentionnés ? A l'heure où la nouvelle console CD32 tente de se positionner en leader du "support CD", échéance capitale s'il en est, nous avons jugé bon de rencontrer David Pleasance, directeur général de Commodore Angleterre. Le patron de la plus puissante des filiales du constructeur américain, véritable quartier général européen, choisit de jouer la carte de la franchise et dresse un bilan sans concession du milieu de l'informatique ludique. Règlement de comptes chez la Perfide Albion, chauds les marrons !

DIRECTEUR GENERAL DE COMMODORE UK ET COORDINATEUR POUR L'EUROPE



Joystick : Depuis quelques mois, de nombreuses déclarations contradictoires en provenance de Commodore Angleterre et Allemagne ont été faites. Ne serait-il pas plus simple de désigner un porte-parole officiel européen ?

David Pleasance : Notre maison mère serait toute désignée pour assumer ces fonctions, mais son éloignement rend délicat sa mise en phase avec toutes les filiales européennes simultanément. En ce qui concerne l'Angleterre, il est vrai que notre rôle a évolué de façon significative au cours des derniers mois. Nous représentons maintenant un marché plus florissant qu'en Allemagne, frappé il est vrai par la récession, qui n'est à mon sens que temporaire. Pour vous donner un ordre d'idée, sachez que Sony, en dépit de la diversité de ses produits, a subi un recul de 60 % pour l'année 1993. Il est vrai qu'aujourd'hui, le Royaume-Uni représente 70 % du développement de logiciels pour les gammes Amiga, nous serions donc en mesure d'accomplir cette tâche avec plus de facilité que n'importe qui d'autre.

Joy : Venons-en à la CD32. Pour le moment, il semble que la majorité des développeurs soient dans l'expectative et attendent de voir comment se comporte cette dernière, avant de lancer leurs projets. Ne pensez-vous pas que cela constitue un frein pour la mise en orbite de la CD32 ?

D.P. : Je pense en effet que la situation est ainsi dans la majeure partie des pays européens, alors qu'il est évident que le software décide du succès ou de l'échec d'une machine. Très honnêtement, le problème vient du fait que le temps nécessaire depuis la conception de la CD32 jusqu'à la mise sur le marché du produit a été largement inférieur aux délais de développement d'un logiciel de jeu "classique", sans même évoquer ceux d'un jeu CD. En conséquence, les softs exploitant réellement le support ne sortiront que plus tard, à l'instar de Microcosm. A mon avis, la plus grande partie des "vrais" jeux CD ne devrait voir le jour qu'aux alentours de septembre 94. Pourtant, je ne pense pas que cela constitue un handicap, compte tenu du lancement désastreux de la 3DO aux



Ironie du sort : c'est du succès de la CD32, cadette de la gamme Commodore, que dépendra sans doute la survie des A4000 et autres A1200. Et des softs dédiés à sortir dépendra la réussite de la CD32. On est bien peu de choses, tout de même...



États-Unis. La presse américaine a réservé un accueil très favorable à la CD32, lors de sa présentation au CES de Las Vegas, principalement en raison du sentiment de déception qui prédomine outre-Atlantique au sujet de la 3DO.

Joystick : Les ventes de CD32 ont-elles été conformes à vos prévisions jusqu'à présent ?

D.P. : Non. Cela est dû en grande partie à l'effondrement du marché des consoles, qui a pris de court tous les fabricants. Sega et Nintendo parlent d'une baisse d'à peu près 40 % sur leurs prévisions. Malgré cela, il nous reste de grands motifs de satisfaction, la CD32 étant actuellement leader des ventes, loin devant le Mega-CD et le CDI, avec 38 % des CD vendus en Angleterre. Quand on pense que la CD32 n'est sortie qu'à la fin octobre, il y a là largement de quoi se réjouir !

Joy : Qu'en est-il en France ?

D.P. : Dans votre pays, le succès remporté par la CD32 dépasse de loin nos prévisions les plus optimistes, c'est réellement encourageant. Cette fin d'année a marqué le décollage de la CD32, et janvier – ce qui est encore plus intéressant – a vu un fort accroissement du nombre d'A1200 vendus.

Joy : Pourtant, la plupart des jeux sortis sur CD32 ne se sont pas montrés à la hauteur de ce que l'on attendait, loin s'en faut ! La plupart sont des logiciels déjà sortis sur Amiga, transposés sur CD, sans aucune amélioration ou presque. Certains éditeurs nous ont confié que Commodore exerçait des pressions sur eux afin qu'ils sortent leurs titres sur CD32 le plus rapidement possible, quitte à bâcler leur adaptation. Quel contrôle exercez-vous sur le développement et la sortie des jeux CD32 ?

D.P. : Mais nous n'avons aucun contrôle de quoi que ce soit ! Nous ne voulions à aucun prix nous placer entre l'éditeur et l'utilisateur (NdT : Suivez son regard !), tout juste leur recommandons-nous de ne pas dépasser le prix de 29,99 Livres (environ 256 de nos francs), ce qui est beaucoup moins cher qu'une cartouche pour console. La plupart suivent nos indications, d'autres non, mais effectivement nous avons fait ce qui était en notre pouvoir pour que les promesses faites soient tenues. Enfin, comme je vous le précisais, les délais de développement sur CD sont très longs, et les jeux exploitant à fond la machine n'apparaîtront que plus tard. C'est un processus d'évolution très classique. En tout cas, je sais que les éditeurs qui ont déjà sorti des produits, n'ont pas eu à s'en plaindre, croyez-moi !

Joy : Cela fait maintenant longtemps que les possesseurs d'A1200 attendent leurs CD-ROM, et on ne voit toujours pas arriver la station d'accueil pour CD32. Ne serait-il pas juste de "récompenser" d'abord ceux qui ont choisi Commodore ?

D.P. : En réalité, nous nous sommes aperçus que la conception de ce périphérique pour A1200 posait de sérieux problèmes techniques. Sans entrer dans le détail, la CD32 et l'A1200 comportent certaines différences au niveau du hard, rendant impossible, en l'état actuel des choses, l'implantation d'une carte MPEG sur ce lecteur externe. Vous comprendrez aisément qu'il serait irréaliste aujourd'hui de sortir un lecteur de CD-ROM sans possibilité d'y adjoindre le FMV ! Cependant, nous travaillons d'arrache-pied pour



MICROCOSM





Si les écrans que nous vous présentons ici proviennent des versions PC, les versions CD32, selon Cryo, ne devraient rien avoir à leur envier. Ce serait même, paraît-il, plutôt le contraire...

résoudre ce problème, et j'ai appris récemment que quelqu'un (?) avait réalisé un kit reliant CD32 et A1200, mais la compatibilité FMV n'est pas certaine. Pourquoi tenez-vous tous tant à relier un CD à l'A1200, en définitive, est-ce pour pouvoir copier des fichiers, etc. ?

Joy : Mais avec l'adjonction d'un CD, l'A1200 possède les avantages des deux machines !

D.P. : De toute façon, le prix d'un CD-ROM externe ne devrait pas être très inférieur à celui de la CD32. Si vous pouvez obtenir la FMV dans un cas et pas dans l'autre, le choix est vite fait, non ? Mon conseil à vos lecteurs est donc d'acheter une CD32 et de profiter des jeux qui sont disponibles sur ce support, en attendant le kit que nous devrions sortir bientôt. En ce qui concerne la station d'accueil, la sortie en a été retardée pour préserver le marché de l'A1200 qui risque de souffrir de cette concurrence, mais vous devriez pouvoir vous le procurer aux alentours de septembre 94.

Joy : Des rumeurs ont couru concernant la prochaine sortie de nouveaux A1200 et CD32 améliorés, pouvez-vous nous le confirmer ?

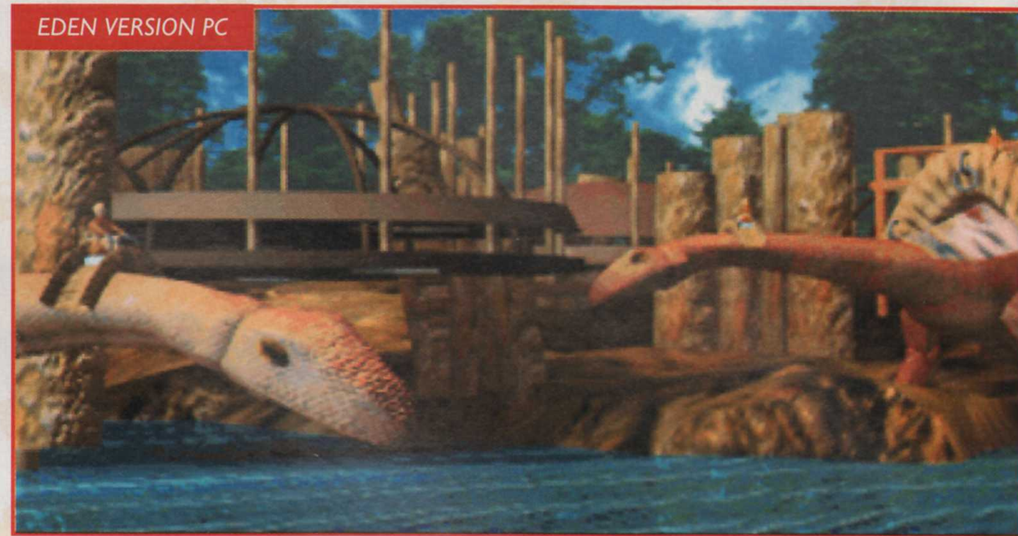
D.P. : Où avez-vous entendu dire cela ?

Joy : En Allemagne...

D.P. : Vous savez, Commodore a beaucoup évolué ces derniers temps, laissez-moi vous en expliquer la nature. Commodore Allemagne est maintenant beaucoup moins proche de la maison mère qu'auparavant. Nous sommes en communication permanente avec les États-Unis, car nous sommes perçus comme le marché le plus représentatif. Celui d'outre-Rhin est beaucoup plus professionnel. Du reste, il se vend là-bas beaucoup plus d'A4000 qu'ici. Sans vouloir être méchant, vous pouvez considérer que 99 % des informations venues d'Allemagne sont fausses (NdT : ben, dites donc, qu'est ce que ça doit être quand il est méchant !). Pour répondre à votre question, nous sommes aujourd'hui effectivement assez avancés technologiquement parlant pour réaliser de telles machines. Cependant, l'un des principaux reproches qui ont toujours été faits à Commodore est de sortir à une cadence trop élevée de nouveaux modèles supplantant les anciens. Nous voulons éviter que de telles erreurs se reproduisent à l'avenir, et n'avons donc aucune intention de sortir de nouveaux Amiga pour le moment.

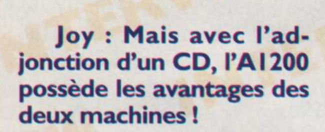
Joy : Les plus grands éditeurs, tels qu'Océan, Electronic Arts, Microprose, Virgin, Psygnosis semblent pour l'instant réticents à l'idée de développer pour CD32. Certains produisent un soft pour tâter le terrain, d'autres attendent de voir. A quoi pensez-vous que cela soit dû ? Est-ce parce que vous n'êtes qu'insuffisamment installé aux USA, ce qui restreint le marché potentiel ?

D.P. : C'est faux, la plupart des éditeurs nous soutiennent ! Virgin développe actuellement plusieurs logiciels. Je reviens à peine de leurs bureaux en Californie, et je puis vous assurer que la CD32 compte authentiquement parmi les machines sur lesquelles Virgin investit. Psygnosis n'est pas en reste, avec des titres comme Brian the Lion ou Second Samurai. Ian Hetherington, l'un des dirigeants de la société, m'a assuré que d'après leurs prévisions, la CD32 semble la seule plate-forme viable pour les dix-huit mois à venir ! Electronic Arts est un cas un peu particulier, dans la mesure où cet éditeur a beaucoup investi dans le standard 3DO. Travailler sur CD32 équivaudrait pour eux à scier la branche sur laquelle ils sont assis ! Pour ce qui est des États-Unis, j'ai travaillé là-bas durant un an afin d'évaluer le marché et préparer notre venue. Nous sommes arrivés à la conclusion qu'il fallait des moyens énormes pour lancer une nouvelle console, un budget de plus de 20 millions de dollars ! En l'état actuel de notre situation financière, avec les difficultés que nous avons connues ces dernières années, nous n'avons tout simplement pas les moyens de nous implanter durablement en Amérique. Pourtant, la presse est là-bas éminemment favorable à notre venue, et nous pourrions, avec une bonne campagne de lancement, atteindre en un an le chiffre de 150 000 à 200 000 unités vendues aisément.



EDEN VERSION PC





MEGARACE VERSION PC



EDEN VERSION PC



MEGARACE VERSION PC

Joy : Soyons positifs. Quelles bonnes surprises pouvons-nous attendre pour 1994 ? Akira et Rebel Assault seront-ils disponibles ?

D.P. : Rebel Assault ? J'ai entendu moi aussi des rumeurs concernant son adaptation sur CD32, mais tout cela est complètement faux. Pour Akira, nous sommes tout comme vous dans l'expectative. Avec une telle licence, ICE devrait nous proposer un produit de grande classe, mais nous ne pouvons pour l'instant qu'attendre qu'ils nous montrent le produit fini. Et bien sûr, il y aura bientôt Microcosm, qui est fortement attendu. Se montrera-t-il à la hauteur des espoirs que nous avons placés en lui ? Je pense que oui, mais c'est là seulement l'expression de mon avis personnel. L'explication des retards successifs de Microcosm réside dans le fait qu'il a été remanié un grand nombre de fois afin de gagner en jouabilité. Ce n'est pas toujours le cas, car pour être honnête, je vous avouerai que la plupart des programmeurs mentent sur les dates de sortie. Et quand ils ne mentent pas, ils sont trop optimistes et ont tendance à raconter exactement ce que les gens ont envie d'entendre.

Joy : Avec l'arrivée de la Jaguar, puis plus tard des consoles Saturn, Project Reality, la nouvelle Sony et autres 3DO, le marché va devenir extrêmement concurrentiel. Que pensez-vous des chances des uns et des autres de se faire une place au soleil en Europe ?

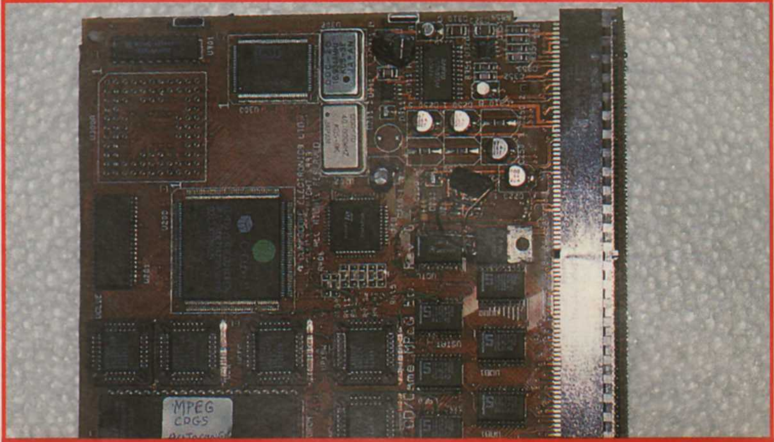
D.P. : Avant de vous répondre, j'aimerais préciser qu'il s'agira uniquement là de mon avis personnel et pas nécessairement celui de Commodore. Je pense que le marché pourra accueillir un grand nombre de standards différents si tout le monde exploite, comme il est probable, la FMV. Il existe déjà un "livre blanc" qui spécifie une norme en matière de développement pour CD couplés à des cartes MPEG. C'est donc un pas de fait dans la voie de la standardisation. Je ne suis pas très optimiste au sujet de la 3DO, son lancement aux USA cette année a été une véritable catastrophe, en raison d'un prix de vente beaucoup trop élevé, ce qui devrait le conduire tout droit à une fin similaire à celle qu'a connue le CDTV. Atari va certainement souffrir du manque de logiciels pour la Jaguar, car les éditeurs sont méfiants à son égard. Beaucoup de développeurs vous diront qu'ils comptent fermement programmer pour la Jaguar, mais en réalité, c'est totalement faux, à moins qu'ils n'aient été financés largement par Atari, ce qui ne peut être le cas de beaucoup d'entre eux ! Par contre, la Saturn me semble être un produit intéressant qui devrait drainer beaucoup d'éditeurs dans son sillage. La Project Reality est la plus grosse escroquerie que j'ai vue depuis longtemps ! Nintendo agite cette carotte aux nez des consommateurs constamment en prétendant que ce sera LA machine du siècle, la plus grande invention de l'Homme depuis le fil à couper le beurre. Au CES, ils faisaient tourner des démonstrations sur le thème "voilà le futur de vos jeux". Ce qu'ils oubliaient de dire, c'est que derrière les cartons, une station de travail de 50 000 dollars était nécessaire pour faire fonctionner ces démos, censées représenter leur future console à 200 dollars ! C'est complètement irréaliste, et quand bien même ils parviendraient à une telle prouesse, le type de résolution exploité par une telle machine est bien trop élevé pour un téléviseur classique, qui est le périphérique le plus fréquemment utilisé avec une console de jeu.

Joy : Merci.

Depuis sa plus tendre enfance, David Pleasance a toujours été fasciné par les briques rouges. Les choses ne semblent pas s'être arrangées avec l'âge, voyez donc comme il pose fièrement à côté de sa belle collection.




BRIAN THE LION


La carte Full Motion Video pour CD32, enfin disponible, fait de cette console le choix "multimédia" offrant de loin le meilleur rapport qualité-prix.

PC COMPATIBLE PC/CD ROM
Des nouveautés CD Rom géniales !!!



ULTIMA 8
Après Serpent Isle et Silver Seed, voici le seul, l'unique ULTIMA 8 ! Graphismes superbes, animations top, scénario ensorcelant ! Absolument unique.

GRATUIT !!! Un poster * avec l'achat de Ultima 8

CD ROM

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

NEW



NEW

BENEATH A STEEL SKY
Préparez-vous à craquer pour ce jeu au scénario digne des meilleurs films de SF. La réalisation n'est pas en reste grace à la participation d'un maître de la BD.

CD ROM

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

NEW



BLOODNET
Plongez dans Manhattan 2094 où le réseau des vampires contrôle la ville. Vous incarnez Ronsun Stark, détective privé qui, aidé de mercenaires cyberpunks veut retrouver sa liberté et son apparence humaine.

CD ROM

NEW



11TH HOUR
Heureux possesseurs de PC CD Rom, vous allez pouvoir vous éclater dans le 2ème volet de "the 7th Quest". Images de synthèse en SVGA et énigmes démentes sont au rendez-vous.

CD ROM

NEW



UFO
Vous êtes en 2017, des OVNIS sont signalés un peu partout sur la terre. Découvrez les intentions des envahisseurs. Empêchez-les de coloniser la terre. Construisez des bases, envoyez des commandos, gérez les différents approvisionnements et défendez la planète.

CD ROM

NEW



TIE FIGHTER
Rejoignez et tentez d'écraser l'alliance rebelle dans ce nouvel épisode de la Saga de la guerre des étoiles. Lucas art vous propose, pour ce jeu une animation à couper le souffle et des graphismes en 3D somptueux.

NEW



DELTA V
Une simulation de vol entièrement tournée vers l'adresse de pilotage : tout va très vite et de nombreux obstacles gênent votre progression.

NEW



DOOM
Un jeu à la rapidité et à la souplesse géantes : toutes sortes d'armes sont à votre disposition en cours de chemin pour éliminer vos ennemis.

NEW



F 14 FLEET DEFENDER
La nouvelle référence des simulateurs de combat : somptueux graphismes et action réaliste sont au rendez vous chez Microprose.

NEW



STAR TREK JUDGMENT RITES
L'adaptation micro de la fameuse série télévisée par Interplay. 8 missions dans l'espace à résoudre en compagnie des 7 héros de la série. Un superbe jeu d'aventure action !

NEW



THE SETTLERS
Vous êtes le Roi ... avec trois autres qui veulent également imposer leur suprématie ! Alors construisez et imposez votre supériorité avec stratégie ou avec force !

HIT



MEGARACE
Un jeu qui ouvre la voie aux jeux de demain sur CDRom. Des graphismes futuristes qui vous permettront d'évoluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !



HIT



SIM CITY 2000
Vous voilà Maire d'unemétropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...

HIT



ARENA
Un jeu de rôle passionnant et d'une profondeur incroyable ! Réalisé de main de maître par les auteurs de Terminator Rampage, vous seriez fou de vous en priver !

Amiga CD 32 + 1 manette + Microcosm + Chaos Engine + Kick Off 3 + Oscar + Tennis

2790F



NOUVEAUTES

Premiere	Lotus Trilogy
Darkmere	Summer Olympics
Elite 2	Surfs Ninjas
Global Effect	TFX

LES TOPS CD 32

Arabian Knight	Dangerous Streets	Nigel Mansells
Bubba'n Stix	Fury of the Furies	Pirates of Gold
Chuck Rock	Labyrinthe of Time	Sensible Soccer
D Generation	Libération	Whales Voyage

AMIGA

LE TOP 20 AMIGA

The Settlers	349 F	Syndicate	249 F	Alien Breed 2	249 F
Winter Olympics	289 F	F117 A Nighthawk	299 F	Sim City de luxe	259 F
Mortal Kombat	289 F	Black Sect	299 F	Pinball Fantasies	289 F
O.M. Football	249 F	Civilization	299 F	Oscar	289 F
Lords of Power	339 F	Body Blows 2	249 F	Grand Prix	299 F
Dogfight	299 F	Jurassic Park	249 F	Chaos Engine	249 F
Genesia	349 F	Lamborghini Chall.	299 F		

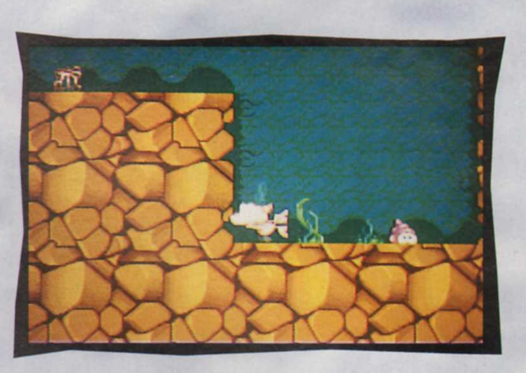
LES NOUVEAUTES AMIGA A VENIR

A1869	Dangerous Streets	Pinball Spécial	Surf Ninjas
Ambermoon	Darkmere	Rally	TFX
Apocalypse	Inferno	Robinson Requiem	Whales Voyage
Assassin Rmix	Innocent until Caught	Silverball	Winter Olympics
Beneath a steel Sky	King Quest 6	Star Treck 25th Anniv.	
Bubba N Stix	Mr Nutz	Summer Olympics	
Cyberpunk	Perihelion	Super Ski 3	

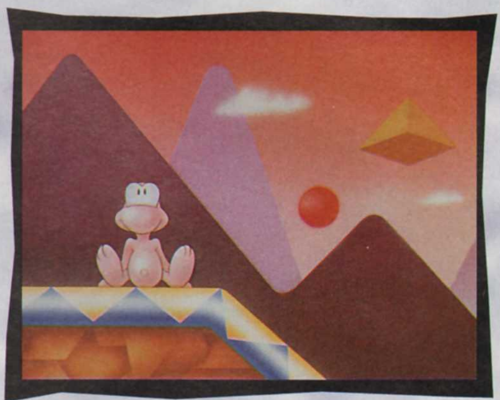
* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 1er mai 94.

MILLENIUM

dos



L'éditeur des célébrissimes James Pond est sur le point de sortir des milliards de jeux plus intéressants les uns que les autres. Un jeu de plates-formes, un jeu de simulation, un jeu de réflexion, des jeux d'action/arcade... y en a pour tous les goûts.



AMIGA 1200
CD32
JUIN 94



Pinkie est une créature extraterrestre venue du fin fond de la galaxie. Malgré sa bouille rigolote, il est loin d'être idiot. On dit même qu'il serait plus intelligent que nous, les humains. Malheureusement, sa race est extrêmement vulnérable et ne possède aucun pouvoir spécial. Ils ne courent pas vite, et à cause de leur vertige, ne peuvent pas sauter. Attendez, ce n'est pas tout... Ils ont aussi horreur de la vue du sang ! De nature pacifique, ils ne portent aucune arme, et leur seule protection consiste en une Pinkie Mobile. Les modèles de base sont livrés avec une sorte de bumper sur le capot (comme un gant de boxe dans une boîte). C'est avec cet engin que notre héros traversera tous les niveaux, dans lesquels il trouvera des options pour l'améliorer. Mais que doit faire notre héros ? Ben voilà, en étudiant une espèce de dinosaures, il s'est aperçu que ces derniers étaient en voie de disparition. Il ne reste que quelques œufs qu'il va tenter de retrouver pour les abriter sur sa planète natale, la Planète Pourpre. Peut-être n'en avez vous cure... mais fin 1994, la vague Pinkie va déferler : tout un mershandising digne de Jurassic Park va vous envahir, et là vous regretterez d'avoir oublié ce texte...





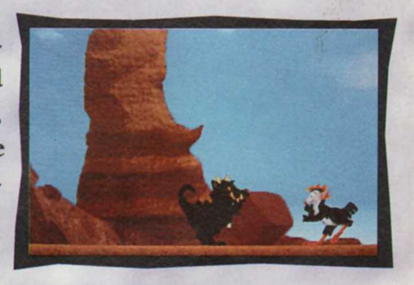


neural world

AMIGA
1200
CD32
PC
OCTOBRE
94

Neural World est le nouveau jeu de Chris Elliot (Daughter of Serpent) et de Steve Grant (Robin Hood). Ce n'est pas un jeu où il y a un début et une fin, mais une expérience véritablement originale. En fait, vous pouvez configurer le jeu selon votre propre personnalité, grâce à de nombreuses options de personnalisation. Le monde de Neural World est peuplé par des créatures appelées Neuronets, que vous devez "éduquer" comme des enfants. Car si elles disposent d'une intelligence, il leur manque les connaissances de base. Il faut donc leur apprendre à manipuler le feu, à construire des maisons, à utiliser les systèmes de levier, etc. En fait, vous pouvez leur transmettre votre propre logique, votre personnalité, vos manières, etc. Sur un écran, un tableau noir est d'ailleurs représenté, où vous pourrez tracer tous les schémas, écrire toutes les démonstrations comme un prof. Les Neuronets agissant et réagissant comme des enfants, il faudra les récompenser ou les punir pour améliorer le processus d'apprentissage. C'est un thème vraiment vaste, et le jeu est prévu pour n'avoir pas de fin. Comme nous, les Neuronets en apprennent tous les jours. Il n'y a aucune linéarité, et c'est à vous de définir les priorités (un peu comme la gestion des découvertes scientifiques dans Civilization). D'autant plus que les Neuronets sont indépendants : ils vivent leur vie... sur la base de l'enseignement que vous leur aurez donné. ce ne sont pas simplement des androïdes qui se contentent de recracher le savoir acquis. Une fois les connaissances de base acquises, les Neuronets peuvent être envoyés dans cinq mondes différents, histoire de tester leurs capacités d'adaptation et de survie, face aux hostilités naturelles ou moins naturelles (un peu comme dans Robinson's Requiem). On s'en serait douté, l'intelligence artificielle de Neural World est particulièrement développée, codée de façon à prendre en compte des milliers de paramètres. Un réseau complexe de concepts et de connaissances est mis en œuvre tout au long du jeu. Si la réalisation est à la hauteur du concept, Neural World risque de faire un malheur. Un jeu comme ça, on n'y croyait

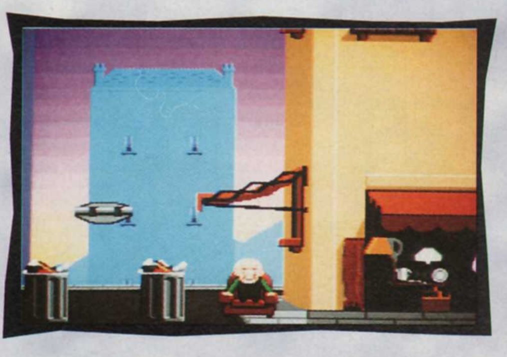


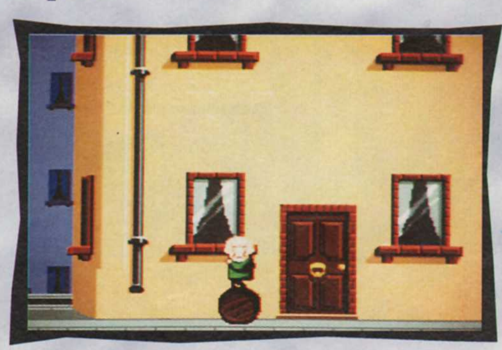




mr magoo

Millenium a réussi à décrocher la licence pour une série de jeux fondés sur le célèbre Mr Magoo, le héros de dessin animé. Comment, vous ne connaissez pas Magoo ? C'est que cela fait plus de quarante ans qu'il est le principal auteur de nombreuses catastrophes. Sadique ? Pervers ? Non, pas du tout, juste myope, très très myope... Malgré ce handicap, il arrive toujours à se sortir des situations les plus périlleuses, in extremis. En concevant le jeu, Millenium a tenu à conserver l'ambiance des cartoons, et notamment la relative staticité des décors qui, à









cause d'impératifs financiers, étaient très peu animés dans les dessins animés (ah ha !). Dans le jeu, vous incarnez évidemment notre héros, sur divers lieux où les catastrophes et les accidents ne manquent pas ; le but étant bien sûr de les éviter. L'interface est particulièrement simple à employer, puisqu'elle fait appel uniquement à la souris. Il faut en fait utiliser divers objets pour déclencher des événements qui sauveront Mr Magoo. Il s'agit en quelque sorte d'un croisement entre Lemmings et Incredible Machine, où il est nécessaire d'interagir avec les objets à la vitesse de l'éclair. A propos de Mr Magoo, sachez que Steven Spielberg himself (celui de "E.T.", de "Indiana Jones", de "Jurassic Park" et de "Schindler's List", et pas mon voisin de palier) a acquis les droits cinématographiques. On parle de Danny DeVito (le Pingouin dans "Batman the Return") pour le rôle. Donc, même si le jeu est prévu pour septembre, attendez-vous à ce que ce soit un peu avancé ou retardé pour correspondre à la sortie du film (ben voyons !).

AMIGA 1200 CD32 SEPTEMBRE 94

QUELQUES NEWS HISTOIRE DE FAIRE BAVER...

trolls island





AMIGA 1200 CD32 SEPTEMBRE 94

Les liens de Millenium et de Flair se sont apparemment resserrés, puisque voici un nouveau jeu mettant en scène le Troll d'Oscar et de... Trolls. Bref, ces adorables créatures sont de retour. La grande nouveauté réside en de nouveaux personnages avec des pouvoirs spéciaux. Mais soyez patient, le jeu n'est prévu que pour septembre, et d'ici là, on n'en saura plus.



Un nouveau genre de jeu de voiture. On dirige Mickey la Micra (un modèle de voiture de Nissan) dans sa lourde tâche : celle d'enrayer une vague de pollution dans une usine. Il faudra non seulement être rapide, mais aussi débrouillard, pour ne pas trop consommer le contenu du réservoir d'essence. Plus facile à dire qu'à faire !





SUPERSKI III

Participez aux épreuves les plus prestigieuses des J.O. d'hiver. Choisissez le matériel adapté à chaque épreuve, sélectionnez la piste sur laquelle vous allez vous lancer et ...



Accrochez vous à votre fauteuil !
- Grâce à la 3D en temps réel l'écran bascule dans tous les sens,
- Avec le zoom de la camera en temps réel, la taille du skieur varie selon la vitesse,
- Et surtout la 3D avec projection de texture rend cette course vertigineuse absolument folle !

Mais attention aux bosses et surtout aux sapins !



Les épreuves les plus palpitantes des J.O. vous attendent et pour chacune d'entre-elle l'animation du skieur a été spécialement conçue :
- La descente
- Le slalom
- Le géant
- Le saut à ski

Mais aussi
- Le surf avec deux épreuves différentes.

Ainsi que le bobsleig sur PC CD-ROM.







"Microïds nous prépare un soft révolutionnaire (...) la représentation du terrain n'aura jamais été aussi réaliste. Imaginez ce pourrait bien donner Comanche si ça avait été un jeu de ski (...)".
JOYSTICK JAN 94



MICROÏDS

ACROSS THE RHINE

MICROPROSE
PC
JUIN 94

Across the Rhine est une simulation tactique des unités armées en Europe Occidentale, pendant la Seconde Guerre mondiale. Le jeu débute en juin 1944 avec le débarquement en Normandie, pour s'achever en 1945, à la fin de la guerre. Across the Rhine implique deux forces belligérantes : les États-Unis et l'Allemagne. La dimension tactique est particulièrement poussée, puisque la plupart des combats se font tank Vs. tank ou escouade Vs. escouade et que le jeu se déroule en temps réel. Des éléments de rôles permettent une forte implication. Le joueur débute en effet en tant que sergent ou unteroffizier, aux commandes d'un seul char d'assaut. Puis, selon ses performances, il progressera dans la hiérarchie et aura plus de responsabilités : il dirigera sections, escouades, pelotons et même une compagnie de chars. Pour ceux qui sont pressés, une possibilité de "promotion rapide" est disponible, mais bon, faut avouer que ce n'est pas franchement très motivant. Across the Rhine est très réaliste, grâce à une longue phase de recherche documentaire, mais aussi grâce au concepteur du jeu, un expert en matière d'unités armées (il a créé des wargames de table édités par Avalon Hill). Tous les appareils, célèbres et moins célèbres, sont inclus : 7 versions du M4 Sherman, 2 versions du M5 Stuart Light Tank, le M10 Wolverine, le M18 Hellcat, le M36 Jackson, les Pzkfw IV, V Panther, VI Tiger et Tiger II... On dispose évidemment du support de l'infanterie, de l'artillerie et de l'aviation. Si le concept de Across the Rhine tourne autour des campagnes, il est possible de se lancer à corps perdu dans un scénario pour affiner ses tactiques et améliorer ses manœuvres. A ce titre, un Battle Builder est disponible, permettant à tout un chacun de créer ses propres scénarii. Notons enfin que Across the Rhine fonctionne en link/modem, favorisant les duels les plus mortels. Côté réalisation, le jeu promet d'être particulièrement impressionnant. Les graphismes sont en effet en Super-VGA (de la mort !), très détaillés. Les terrains sont mappés, les chars sont finement représentés. Les paramètres météo sont évidemment gérés et représentés à l'écran. D'après Microprose, Across the Rhine serait si réaliste qu'il pourrait servir de support de cours dans une école militaire. On verra à la version déf...

CALOR





OUTPOST™

REBATISSEZ LA CIVILISATION HUMAINE DANS L'ESPACE

Vous êtes plongé 50 ans dans le futur. La Terre va être détruite. Vous disposez de notre technologie de pointe en matière d'exploration spatiale par fusion nucléaire. Vous devez l'utiliser pour lancer des sondes, choisir de nouvelles planètes habitables et établir des colonies. Vous ferez ensuite appel à la nanotechnologie pour construire des robots et des centres de recherche.

Lorsque vous aurez réussi à implanter votre colonie, votre tâche consistera à maintenir vos colons en vie et en bonne santé. Facile, pensez-vous ? Attendez-vous à des conditions atmosphériques hostiles et à devoir disputer à des colonies ennemies les ressources vitales , Cette lutte acharnée fera de chaque jour de survie une victoire. Bonne Chance !



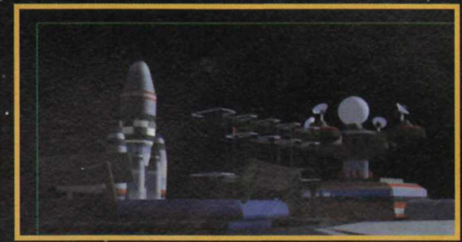
Une interface réalité-virtuelle vous permet de bâtir votre colonie et de contrôler sa croissance



Analyser la situation actuelle de votre colonie



Vous pourrez construire un grand nombre de robots, tels que des Robots Exploreurs, Robots Mineurs et Robots Buldozers

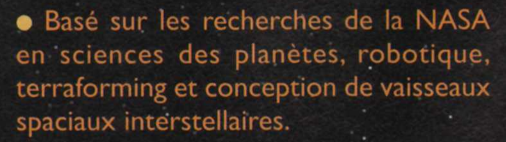


Des graphismes en 3-D époustouflants

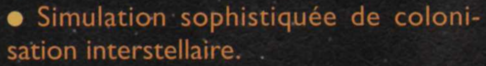


CARACTÉRISTIQUES :

- Basé sur les recherches de la NASA en sciences des planètes, robotique, terraforming et conception de vaisseaux spaciaux interstellaires.



- Simulation sophistiquée de colonisation interstellaire.
- Un photo-réalisme sans précédent grâce à des graphismes en 3-D époustouflants.



- Voix CD ROM et textes entièrement en Français. Bande son stéréo originale et effets sonores digitalisés.



Commencez votre périple sur le Vaisseau-Mère



Alimentez-vous en hydrogène sur Jupiter

OUTPOST est disponible sur PC CD ROM (version PC HD très prochainement)

«Les graphismes sont superbes» - *Génération 4*

«Outpost est absolument magnifique» - *Joystick*



25 rue Jeanne Braconnier 92366 Meudon-La-Forêt Cedex
Tél : 546 30 99 57 - Service Consommateur : 46 30 13 89

Une Production



INHERIT THE EARTH

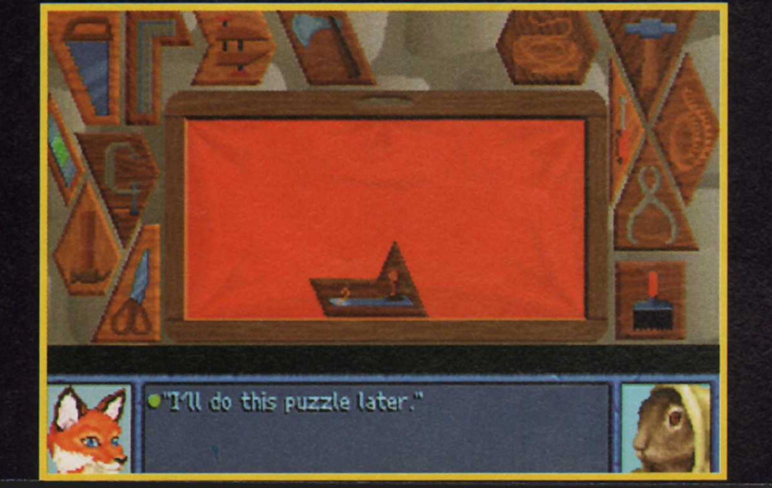
On n'avait plus eu de nouvelles de New World Computing depuis les derniers épisodes de Might & Magic. Ils reviennent enfin, avec une grande surprise. On pensait que ce serait un jeu de rôles : pas du tout, il s'agit d'un jeu d'aventure graphique tout ce qu'il y a de plus classique, avec malgré tout un soupçon de "rôles" (on ne se refait pas...) ; enfin, pas trop classique quand même, puisque Inherit the Earth met en scène des personnages-animaux tout droits issus des livres de contes.





L'aventure narre les périples de Rif le Renard et de ses compagnons, à la découverte des mystères et des dangers entourant un mystérieux artefact humain. Le monde dans lequel ils évoluent n'est en fait que la Terre... mais une Terre où la civilisation humaine a depuis longtemps disparu. Le science-fiction n'est en fait pas très loin, puisque nos compagnons découvriront les vestiges d'une civilisation pas si reculée que ça. Outre son thème, Inherit the Earth se distingue de la masse par une réalisation peu commune. Le jeu est en effet présenté en 3D isométrique, particulièrement détaillée : les personnages ont une taille tout à fait respectable, et les lieux traversés fourmillent d'objets et de rencontres. Très colorés, les écrans traduisent bien l'atmosphère féerique... Très franchement — et je sais que je radote — on dirait vraiment des illustrations de bouquins d'enfance (et ce n'est pas péjoratif). Des déplacements sur un mode "carte" laissent présager un vaste univers. Inherit the Earth bénéficie d'une bande son soignée, avec notamment tout plein de voix digitalisées pour les heureux propriétaires de CD-ROM. Côté interface, rien de bien nouveau non plus, les actions s'effectuant par l'intermédiaire d'icônes-verbes et d'icônes-objets. Ben, ça fait plaisir quand un éditeur se lance dans autre chose que ce qu'il a l'habitude de faire, surtout quand cette autre chose semble être de qualité. N'empêche, à quand le prochain Might & Magic ?

CALOR

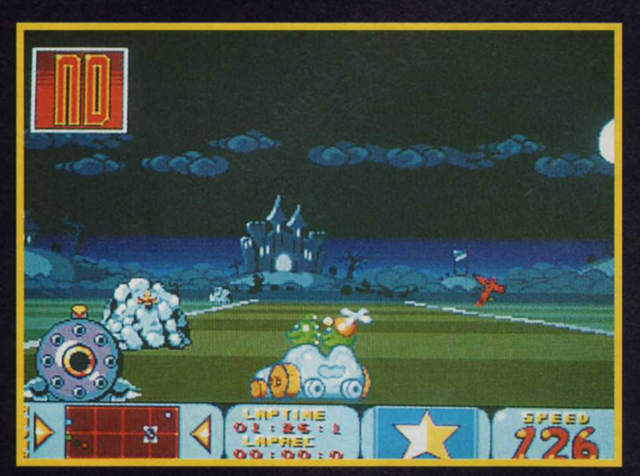




NEW WORLD COMPUTING
PC PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE : JUIN 94

BUMP N' BURN

GRANDSLAM
AMIGA
JUIN 94



Au vu des photos d'écrans qui accompagnent cette preview, je vois déjà certains d'entre vous (ceux du fond, avec la barbe blanche, qui bavent sur le tapis) s'écrier : "mais c'est Buggy Boy, ça !". Pas si bête, les gars ! Le dernier jeu de Grandslam descend en effet en droite ligne de ce vieux hit qui vous mettait aux commande de d'un buggy sur des circuits délirants. Il s'agit ici aussi d'une course complètement loufoque effectuée en ORNI (Objet Roulant Non Identifié) : comment qualifier autrement la boîte de conserve qui vous sert de véhicule ? Du reste, les passagers de la chose en question ne sont pas moins étranges, genre extraterrestres gluants en vacances. Bref, Bump n' Burn vous propose de prendre part à un grand nombre de courses dans des décors différents, au cours desquelles vous affronterez sept concurrents de diverses races, dirigés par l'ordinateur. Les parcours sont variés : du parc d'attractions au circuit suspendu dans l'espace, en passant par la Transylvanie, bon nombre de thèmes sont traités. On retrouve la même variété chez les adversaires et leurs moyens de locomotion (biplans et autres vaisseaux spatiaux). Et le jeu possède encore plein de surprises comme cela : chaque niveau ayant ses spécificités, on trouve toujours de nouveaux éléments. En Transylvanie, des fantômes sortent des bas-côtés et se précipitent vers vous pour freiner votre progression. Dans la forêt, vous pouvez vous servir de troncs d'arbres couchés en travers de la route comme tremplins pour éviter de sombrer dans l'eau. Quand je vous aurai dit qu'il est possible de jouer à deux simultanément, ou d'utiliser en solitaire la fenêtre libre pour y afficher la carte et les positions de chacun, ben voilà, vous saurez tout, les amis.

DEREK DELA FUENTE

SSN-21 SEAWOLF

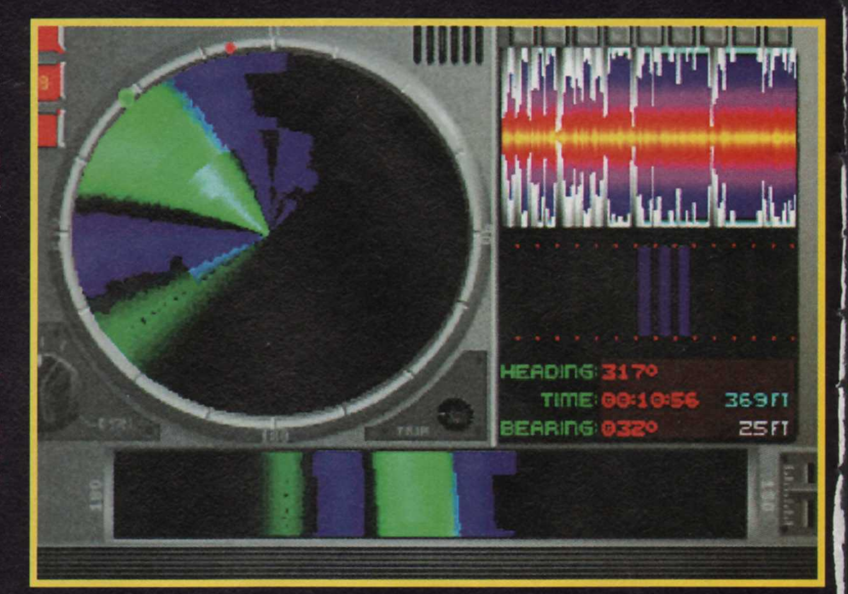


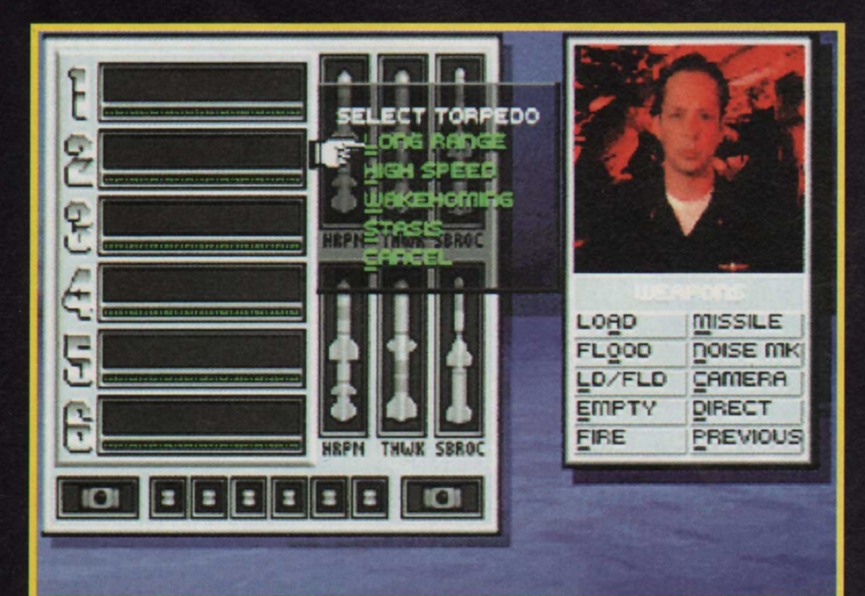
ELECTRONIC ARTS
PC
MAI 94

Seawolf vous place aux commandes d'un sous-marin nucléaire, à l'aube d'un conflit planétaire, pour ne pas dire de la Troisième Guerre mondiale.
En effet, figurez-vous que l'ex-URSS, en proie à d'intenses conflits ethniques, économiques et politiques, vient de subir un coup d'état militaire organisé par l'armée rouge ! Le nouveau pouvoir en place déclare le pays réunifié, et coupe aussitôt toute relation diplomatique avec le bloc de l'Ouest. Pendant ce temps, un autre putsch éclate à Cuba, organisé par les États-Unis. Fidel Castro est renversé, et l'affrontement est inéluctable : la guerre ne sera pas froide, cette fois-ci !

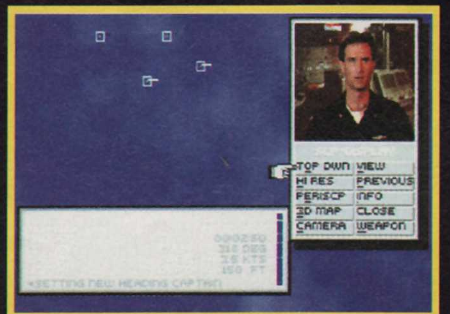
Ce scénario de fiction géopolitique sert de prétexte à une simulation de sous-marin d'un réalisme poussé à l'extrême.
Trois modes de jeux sont disponibles. Le premier vous permettra de participer aussitôt à l'une des 33 missions du jeu. Le second est identique, si ce n'est que les missions se déroulent dans l'ordre ! Enfin, le dernier permettra à deux joueurs connectés en réseaux de s'affronter !
Le jeu est enrobé de "news" vous tenant au courant de la tournure que prennent les événements. En plus de la lecture du journal, vous assisterez à de véritables journaux télévisés !
A bord, le réalisme est époustouflant : à vous de contrôler le cap, la profondeur et la vitesse du sous-marin. En ce qui concerne l'armement, il vous incombe aussi de charger, lancer, et diriger les torpilles et les missiles. Mais l'identification et la localisation des objets submergés à l'aide du sonar est sans doute la partie la plus intéressante du jeu. En effet, tout se passe à l'oreille, du fait des caractéristiques physiques de l'eau. Votre première tâche est donc d'éviter de faire du bruit pour rester indécelable. Le sonar est tout simplement ahurissant ! Vous pourrez même trouver et écouter des baleines ou des dauphins, et envoyer des "ping" dans l'eau pour plus de précision.
La réalisation est aussi très achevée, même si le caractère réaliste du jeu exclut toute vue extérieure et effet de la mort ! Vous pourrez visualiser une carte détaillée de la zone et apercevoir le fond de l'océan. La vue périscope est assez impressionnante, avec la surface de la mer en perpétuel mouvement, les bâtiments et hélicoptères ennemis, les éclairs, les explosions... Côté bande son, c'est aussi du beau travail : les bruitages digitalisés sont innombrables et les musiques très réussies.
Bref, Seawolf sera sans doute dès sa sortie la référence en la matière.

150









KING'S QUEST 6

SIERRA
AMIGA 500, AMIGA 1200
PHOTOS : AMIGA 500
AVRIL 94



Les Aventures de Sierra et Amiga, sœurs ennemies (épisode 2037). Résumé des épisodes précédents : il y a très longtemps, dans un pays étrange peuplé de mangeurs de hamburgers, naissait un éditeur nommé Sierra on Line. Avec l'évidente profession de foi de réaliser des jeux d'aventure avec un grand "A". Pour le choix du standard devant accueillir ces merveilles, la réponse fut rapide, le PC régnant en maître sur les États-Unis (aux USA, Amiga se prononce "Ami...what ?"). Problème : les trois commandements Sierra pour les adaptations à destination de Commodore semblaient être : "Les adaptations Amiga tu bâcleras", "Des daubes sans nom tu balanceras", et "De l'opinion des acheteurs (ces ridicules Européens dans leurs minuscules pays) éperdument tu te moqueras". Les jeux Sierra sur Amiga furent donc des flops retentissants, et l'éditeur, trouvant décidément cette machine sans intérêt, annonça son intention de l'abandonner définitivement.

Résumé de l'épisode précédent (mais moins précédent que les autres épisodes précédents) : après une étude minutieuse du marché européen, qui refuse encore et toujours de se soumettre totalement à l'envahisseur PC, Sierra retourne sa veste et déclare en substance que "finalement, l'Amiga n'est pas si mal que ça, on s'était trompé, la peste soit de notre ignorance, autant pour nous !". O joie, les Larry, Graham et autre Roger Wilco sont de retour sur nos bécanes !



Résumé de l'épisode actuel (plus précédent du tout) : mais attention, cette fois, Sierra a tiré les enseignements de ses échecs, et confie maintenant la réalisation de ses adaptations à des équipes de développement british. Pour inaugurer cette heureuse initiative, King Quest VI arrive sur vos écrans en deux versions, pour Amiga "classique" en 32 couleurs, et en mode AGA en 256 couleurs. Le scénario n'a pas bougé d'un pouce, il relate toujours les exploits du Prince Alexandre, sauvé par son père le Roi Graham dans KQ5, en quête de l'élue de son coeur. La belle Cassima s'en est en effet retournée dans son pays à l'issue de l'épisode précédent, situé au coeur d'un mystérieux archipel. Il vous faudra en visiter toutes les îles et enfin défaire le méchant Vizir (tiens, ça me rappelle quelque chose !), qui compte bien vous écarter pour faire main basse sur le royaume. Comme vous pouvez en juger d'après les photos qui accompagnent ce texte, issues de la version A500 (la version AGA n'est hélas pas encore visible), même en 32 couleurs, les graphismes ne souffrent pas trop de la comparaison avec leurs prédécesseurs. Et la liste des bonnes nouvelles ne s'arrête pas là, puisque la musique du jeu a été intégralement refaite pour faire honneur à son nouveau support, que le soft est étudié pour restreindre au maximum les changements de disquettes, et que l'installation sur disque dur est prévue. Enfin, bonheur suprême, grâce aux services de Cocktel Vision, King Quest 6 devrait être intégralement traduit en français pour sa sortie nationale. Bref, nous attendons impatiemment de mettre la main sur la version définitive, afin de pouvoir vous confier nos impressions sur un logiciel qui pourrait faire très mal.
Résumé de la fin : fin.

PINKY







"What is it that you seek, Prince Alexander?"

BANSHEE

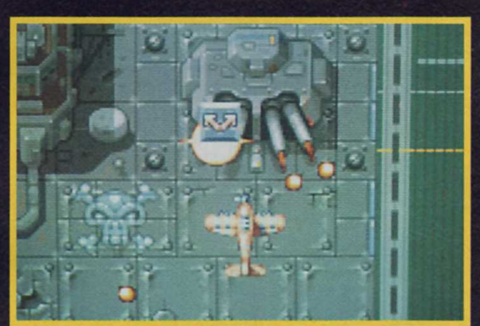
Rappelez-vous "1941" : une année faste pour les jeux vidéo. La Luftwaffe nous tapait sur la tête et les troupes allemandes n'en finissaient pas d'avancer. Devant un tel succès de popularité, nous avons eu droit à une seconde année toute aussi folle, celle de "1942". L'aviation y était plus présente que jamais, avec les Meserchmitt et autre Stuka. Puis ce fut au tour de "1943". Une grande bataille là encore. Non, vraiment, ces années ont marqué l'histoire des salles d'arcade. Je fais bien entendu allusion à la série des jeux Taito "1941", "1942" et "1943". Basés sur un principe identique, ces trois hits vous mettaient aux commandes d'un avion de la Seconde Guerre mondiale ayant pour mission d'éliminer tout ce qui se présentait à l'écran. Vous avez d'ailleurs sûrement déjà vu leur adaptation sur Amiga, voilà quelques années maintenant. Eh bien, Core Design se relance, en 1994, dans un remake de "1942" appelé "Banshee". L'action se déroule en vue satellite sur un scrolling vertical, agrémenté de mouvements horizontaux limités aux déplacements latéraux de votre zinc. La grosse nouveauté vient sans contestation possible de la qualité de l'animation. Les sprites sont beaux, très beaux et il y en a partout. Le nombre de couleurs paraît tirer parti des capacités du 1200, et de nombreux effets, comme le brouillard, la pluie (en scrolling différentiel) viennent renforcer le réalisme du jeu. La possibilité de jouer à deux simultanément n'a pas été écartée, et cela ne ralentit en rien la machine. Chaque avion peut ramasser un maximum d'armes, qu'il est ensuite possible d'utiliser à l'aide d'un groupement de touches. Si les choses tournent mal, vous pourrez même déclencher une méga bombe ou effectuer un superbe looping bien gerbant. Signalons en passant que si le programme final prévoit six niveaux et une panoplie de sons d'enfer, il ne nous a pour l'instant pas été possible de voir plus loin que le premier niveau. Quelques précisions pour terminer : le jeu comprend deux niveaux de difficulté, 17 armes, un niveau hors de l'espace temps (le dernier), et la version CD32 comportera, quant à elle, une intro FMV et quelques séquences d'animations entre les stages... Vivement le test !

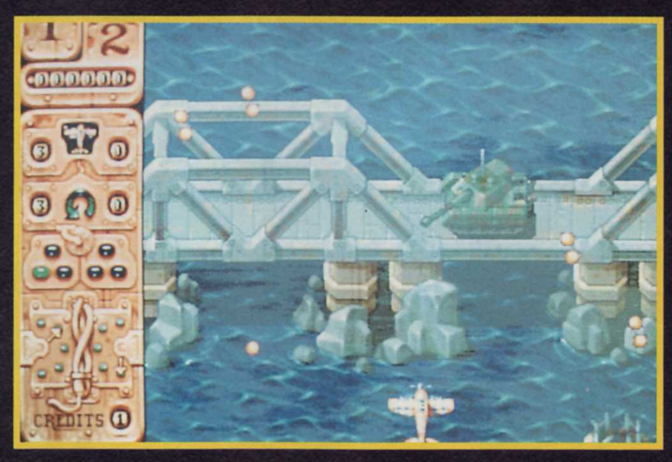
LORD CASQUE NOIR

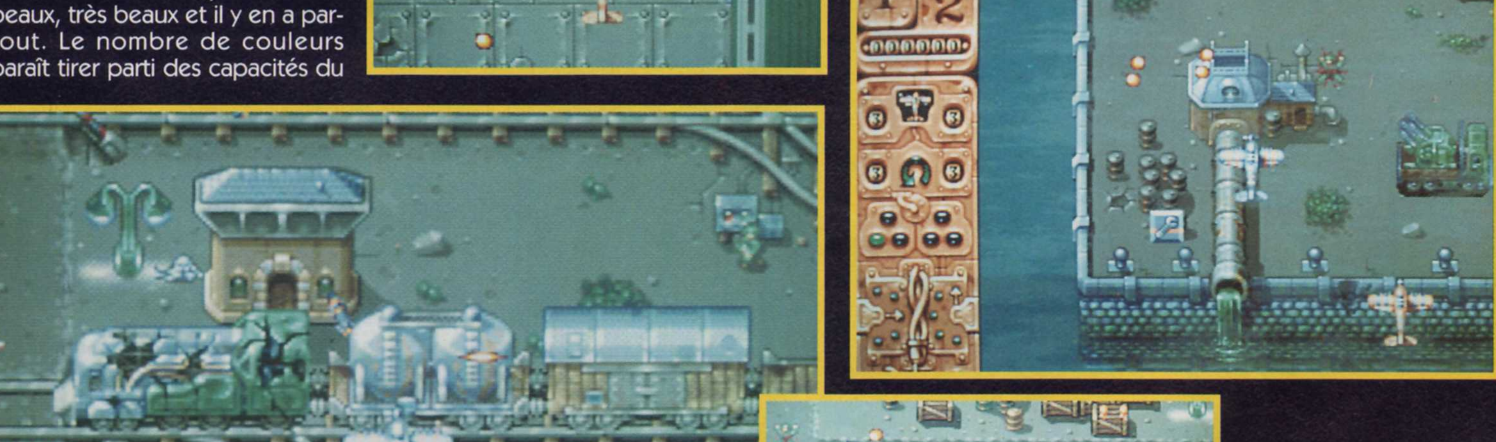
CORE DESIGN
AMIGA 1200
MAI 94







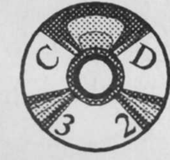




VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE







147, rue de Crimée 75019 Paris Tél : 42 45 54 38 Fax : 44 84 03 72

L'Univers PC LOISIRS au plus juste Prix !!!!

Les Configurations PC Multimédia

386 type DX40	486 type DX33	486 type DX40	486 type DXII 66	PC PENTIUM
4Mo RAM	4Mo RAM	4Mo RAM	4Mo RAM	8 Mo RAM
Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD
Carte SVGA	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo
Port Joystick	Accélératrice+Vesa	Accélératrice+Vesa	Accélératrice+Vesa	Accélératrice+Vesa
Ecran SVGA 14"	Port Joystick	Port Joystick	Port Joystick	Port Joystick
Clavier 102 touches	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"
Souris Hte Résolut°	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches
D.Dur 210 Mo	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°
	D.Dur 250 Mo	D.Dur 250 Mo	D.Dur 340 Mo	D.Dur 340 Mo
	Option D.Dur 340Mo : 390 F			
6890 F	7990 F	8190 F	10690 F	17990 F

MICRO PC vous offre une carte Son compatible Adlib/S.Blaster2 + 2 HP ainsi que le tapis souris

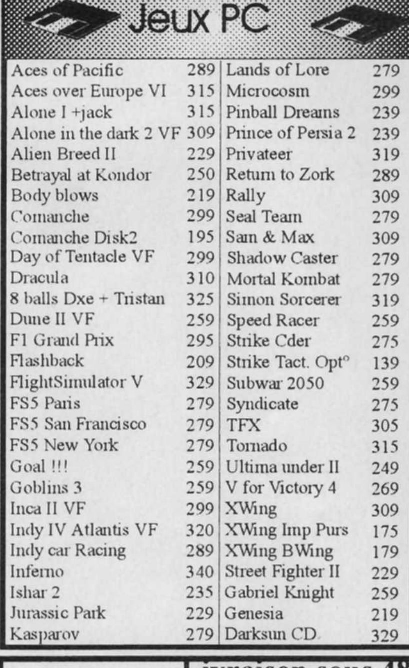
Option Multimédia1 : CD ROM Double vitesse Compatible CD Audio + Interface PC + Mégarace + Microcosm + Logiciels multi sessions = +1990 F

Option Multimédia2 : CD ROM Double vitesse Compatible CDAudio + Carte son Audio Excel Pro 16 bits (remplace carte offerte) compatible S.B Pro2 + interface Midi + Megarace + Microcosm + Log. Multimédia = + 2590 F

Nos PC sont livrés avec 10Mo de jeux. Nos configurations sont garanties 2 ans PMO + 3 ans assistance et MO

Jeux PC

Alone in the dark + jack	325
Battle Chess	325
Chess Maniac	375
Cinemania	535
Curse of enchetia	195
Day of Tentacle VF	325
Dracula unleashed	325
Dinausaure Adventure	425
Eye of Beholder I,II,III	380
Feddy Pharkas	314
Goblins 3	275
Inca II VF	295
Indy4	305
JourneyMan Project	455
Jurassic Park	275
King Quest VI	325
Kyrandia	338
Lords of Rings	335
Lost in Time 1+2	335
Man enough	335
Mantis	455
Mad Dog McCree	335
Microcosm	365
Return to Zork	265
Ringworld	265
Sherlock Holmes 3	485
7th Guest	455
Strike Cder + Missions	325
TFX	375
Tornado	375
Comanche+Missions	345



Jeux PC

Aces of Pacific	289	Lands of Lore	279
Aces over Europe VI	315	Microcosm	299
Alone I +jack	315	Pinball Dreams	239
Alone in the dark 2 VF	309	Prince of Persia 2	239
Alien Breed II	229	Privateer	319
Betrayal at Kondor	250	Return to Zork	289
Body blows	219	Rally	309
Comanche	299	Seal Team	279
Comanche Disk2	195	Sam & Max	309
Day of Tentacle VF	299	Shadow Caster	279
Dracula	310	Mortal Kombat	279
8 balls Dxe + Tristan	325	Simon Sorcerer	319
Dune II VF	259	Speed Racer	259
F1 Grand Prix	295	Strike Cder	275
Flashback	209	Strike Tact. Opt°	139
FlightSimulator V	329	Subwar 2050	259
FS5 Paris	279	Syndicate	275
FS5 San Francisco	279	TFX	305
FS5 New York	279	Tornado	315
Goal !!!	259	Ultima under II	249
Goblins 3	259	V for Victory 4	269
Inca II VF	299	XWing	309
Indy IV Atlantis VF	320	XWing Imp Purs	175
Indy car Racing	289	XWing BWing	179
Inferno	340	Street Fighter II	229
Ishar 2	235	Gabriel Knight	259
Jurassic Park	229	Genesia	219
Kasparov	279	Darksun CD	329

News PC

&

Pinball Fant	329
World of Xeen CD	379
Privateer Miss	159
Award Winners 2	329
Bloodstone	239
Dream Web	359
Hanah B Work	479
Maelstrom	359
Carlos	279
Mega Race CD	279
Rise of Robots CD	559
Rise of Robots PC	429
Microcosm CD	349
Gabriel Knight	349
Larry VI	379
Robinson Req	279
Lamborgh. Chall	259
Beneath a Stell	349
Beneath CD	449
Kyrandia II	299
Lands Lore CD	379
Rebel Assault CD	325

Livraison sous 48 H
Frais de port PC Province : +320F

CD 32

Console + Digger + Oscar + Arabian Nights 2490 F

Alfred Chicken	185	Microcosm	279
Alien Bred	149	Nigel Mansell	255
Arabian Nights	109	Overkill&Lunar C	255
Captive 2	249	Pinball Fantasies	249
D Generation	139	Project X	155
Deep Core	239	QWak	155
James Pond II	249	SleepWalker	219
James Pond III	229	TFX	279
F17 Challenge	159	Trolls	259
Euro Football	109	Uridium	215
Jurassic Park	259	Zool	265
Labyrinth of Time	189	American Foot	249
Liberation	269	Seek&Destroy	189
Lotus Trigoly	257	Dangerous Street	249
Morph	240	Summer Olympics	229
Mega Race	199	Surf Ninja	249

Carte Full Motion Video 1690 F
CD Video pour CD32

Accessoires

S.BlasterII Deluxe	489
S.Blaster Pro II	789
S.Blaster 16	1089
S.Blaster 16 MCD	1389
S.Blaster 16 ASP	1689

Kit CD ROM Double Vitesse + Microcosm + Megarace 2100 F

Kit CD ROM Double Vitesse + Carte Son Sound Audio Excel Pro 16 bits + Microcosm + Megarace 2790 F

Bon de Commande à retourner à Micro PC 147, rue de Crimée 75019 Paris tél 42 45 54 38

	Désignation	Prix TTC	
Nom:..			☐Normal : +20 F
Prénom:....................................			☐Collissimo : +29 F
Adresse:...................................			☐Contre Rem : +35F
....			☐Mandat Postal
Code Postal:..............................			☐Chèque
Ville:..			
Téléphone:................................			Signature Obligatoire

"JOYSTICK TOUCHE UN POINT SENSIBLE"



Alléchés par les previews qui suivent, nous avons réussi à coincer Jon Hare, patron de Sensible Software pour lui infliger quelques questions bien saignantes. Extraits savoureux d'une interview-flash :

Joy : Amiga ?
Jon Hare : Nous avons toujours été de très fervents supporters de l'Amiga, et ne développons que sur cette machine.
Joy : CD32 ?
JH : Je trouve très intéressant que la CD32 semble bien démarrer. Cannon Fodder est en cours d'adaptation, et nous ferons également Mega Lo Mania si ce bon départ se confirme. Nous pourrions même faire nous-mêmes les adaptations, au lieu d'en confier le soin à d'autres.
Joy : 3DO ?
JH : La 3DO, et toutes les bécanes sorties dernièrement, ne représentent, en l'état actuel des choses, qu'un marché trop restreint pour nous intéresser.
Joy : PC ?
JH : Nous avons actuellement un soft PC CD-ROM en cours de programmation qui surprendra tout le monde à sa sortie. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il s'agit d'un pur chef-d'œuvre (NDT : vraiment ?) et que je n'ai encore jamais vu de jeux lui ressemblant.
Joy : Merci !

Sensible World of Soccer

SENSIBLE SOFTWARE
A500 / A1200
MAI 94

Enfin ! Après une insupportable attente, voici les premières ébauches de la suite de Sensible Soccer : Sensible World of Soccer. Ce dernier n'a rien de moins que l'ambition de devenir le premier jeu de foot à inclure toutes les équipes du monde, ainsi que les compétitions où elles se mesurent. Vous avez envie de vous faire un petit championnat guatémaltèque ? No problemo, toutes les équipes de première division, ainsi que les joueurs qui les composent, sont là. Et cette giga base de données (en tout, plus de 1 500 équipes et 25 000 joueurs !) sera constamment réactualisée, jusqu'à la sortie définitive du logiciel. En dehors de cela, SWOS comportera de nombreux éléments de "management" vous permettant d'acheter ou de vendre des joueurs, ainsi que de surveiller votre niveau de rentabilité et les entrées enregistrées dans votre stade. Il vous sera possible de n'être que l'entraîneur d'une équipe de votre choix ou d'assumer les deux fonctions, sur le banc et sur le terrain. Les matches eux-mêmes n'ont pas beaucoup changé, ils adoptent toujours la même visualisation, mais cela bouge plus vite et de nouveaux coups sont réalisables par les joueurs. Par ailleurs, le système d'effets (ballons brossés, piqués...) a été amélioré pour une meilleure jouabilité. Enfin, sachez qu'une version spéciale A1200 est en préparation parallèlement, qui devrait être encore plus impressionnante.

Sensible World of Golf

SENSIBLE SOFTWARE
AMIGA
JUILLET 94

Ainsi, non content d'avoir envahi le milieu du football jusqu'à la moëlle, voilà qu'ils s'attaquent à présent au golf ! Bien dans le style des autres productions maison, Sensible World of Golf adopte le même système de visualisation "large", avec de tous petits sprites pour représenter les sportifs. Mais ici, après avoir sélectionné tous les paramètres et ajusté votre swing, vous aurez droit à un gros plan pour voir le joueur frapper la balle. Les conditions météorologiques sont très changeantes, ce qui ne vous facilitera pas la tâche pour prévoir vos trajectoires de balles. C'est hélas tout ce que nous pouvons vous dire pour l'instant, mais nous vous tiendrons informés de l'évolution du logiciel, dès que du nouveau se profilera à l'horizon, promis !



PERIHELION

Le Conseil Psionique ne pouvait ignorer cette vision des choses.

Une force prodigieuse serait capable d'arracher de la terre les fondations de la Cité Perihelion. C'est alors que le Projet Réveil a vu le jour...

On n'en parle qu'à demi-mot, il semble tout droit issu d'un cauchemar. Choisissez votre race, rassemblez vos pouvoirs, créez vos propres sorts et partez affronter les forces obscures et redoutables qui bouleversent l'univers...

Jeu de rôle futuriste
Interface de jeu ergonomique
Phases de combats stratégiques
Création de sorts Psioniques
Système informatique intégré

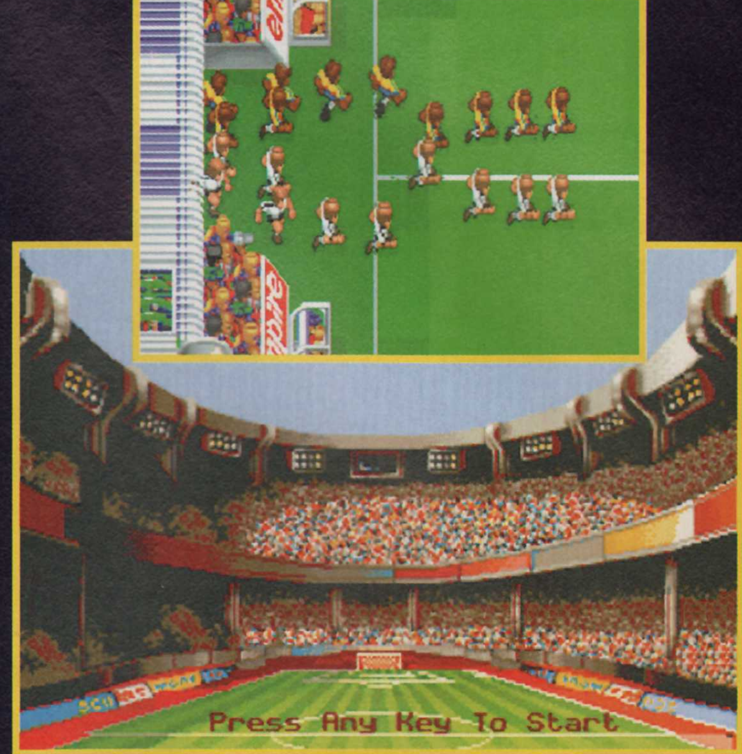
Disponible sur AMIGA

PSYGNOSIS

Psygnosis France
11, rue Bailly 92200
Neuilly-sur-Seine

EMPIRE SOCCER 94





Encore un jeu de foot... Oui, mais pas n'importe lequel, puisque celui-ci a été écrit par Andrew Braybrook (Fire and Ice, Uridium, Rainbow Islands) de Graftgold, et chacun sait que ce n'est pas vraiment un débutant... Tous les paramètres traditionnels d'un bon jeu de foot sont pris en compte : choix de la formation, sélection des joueurs, un ou deux joueurs (simultanément sur le clavier)... Avant d'entamer un match, on peut choisir le point fort de chaque joueur : dribble, têtes, passes, etc. Le terrain est représenté en plongée, sur trois écrans de large et cinq de long, mais seule une petite partie est visible, Empire Soccer employant une visualisation très "zoomée" : il faut shooter le ballon trois fois pour qu'elle aille d'un bout à l'autre du terrain. Malgré ce "gigantisme", l'action reste aussi frénétique qu'un scrolling fluide, et de beaux graphismes permettent d'apprécier. Les effets d'ombres sont ainsi visibles, aussi bien pour les gradins que pour les joueurs. Les sprites de ces derniers sont d'ailleurs d'une taille fort honorable (si on les compare à ceux des jeux déjà sortis), et qui plus est relativement bien animés : on les voit faire des têtes, des tackles, etc. Le terrain et le ballon sont également joliment texturés. Le contrôle des joueurs et de leurs mouvements a été codé pour optimiser l'utilisation du joystick ou du clavier. L'approche du jeu est très intuitive, mais de nombreuses options permettent de configurer le niveau de l'adversaire ou la finesse des manœuvres. Pour les pénalties, deux flèches se déplaçant horizontalement et verticalement permettent de viser précisément le but. Mais ce n'est pas forcément évident, car les gardiens de but adverses sont dirigés en main de maître par l'ordinateur. C'est également le cas pour chaque gardien de but propre, en partie géré par l'ordinateur. Il va sans dire que les compétitions par ligue sont disponibles. Pendant le match, des animations rythment les actions importantes. Même s'il a l'air de posséder tous les atouts pour devenir une référence en la matière, espérons qu'Empire Soccer ne nous décevra pas...

EMPIRE
AMIGA, AMIGA 1200
CD32, PC
PHOTOS : PC
MAI 94





DEREK DELA FUENTE

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

CONSULTEZ 2000 RÉFÉRENCES A PRIX CANON ET GAGNEZ UN BON D'ACHAT DE 1000 FRS (JEU QUIZZ) SUR LE 3615 JESSICO

JEUX PC

1942 PACIFIC AIR WAR	399
ACES OVER EUROPE	279
AIR FORCE COMMANDER	319
ARENA	349
AWARD WINNERS 2	299
BATTLE ISLE 2	349
BATTLE OF TIMES	259
BENEATH A STEEL SKY	329
BREACH 3	349
CANON FODDER	309
CARLOS	269
CESAR PALACE	239
CIVILISATION WINDOWS	279
COMBAT CLASSICS 2	209
CYBER RACE	319
DANGEROUS STREETS	299
DARKMERE	NC
DELTA 5	349
DETROIT	349
DIGGERS	299
DOGFIGHT	229
DRACULA	279
DREAMLANDS	209
DUNGEON HACK	299
DUNGEON MASTER 2	339
ELITE 2	269
EVASIVE ACTION	299
EYE OF BEHOLDER 3	299
EXCELLENT GAMES	299
F14 FLEET COMMANDER	359
FIELDS OF GLORY	279
FANTAZY EMPIRE	279
FAT MAN	169
FIRE AND ICE	219
FLASHBACK	219
FLIGHT SIM 5 VF	329
GREAT NAVAL BATTLE 2	NC
SCEN FS5 NEW YORK	199
SCEN FS5 PARIS	199
SCEN FS5 SAN FRANCISCO	199
SCEN FS5 WASHINGTON	259
FLIGHT SIM TOOLKIT	399
FOX COLLECTION 3	279
FUN RADIO 4	309
FURY OF THE FURIES	229
GABRIEL KNIGHT VF	249
GENESIA	219
GOAL	239
GOBBLINS 3	219
GREAT NAVAL BATT. 2	NC
GRANDEST FLEET	399
HEIMDALL 2	NC
IN EXTREMIS	239
INCA 2	259
INDY CAR	269
INNOCENT	289
JACK THE RIPPER	NC
JURASSIC PARK	229
KYRANDIA 2	299
LANDS OF LORE	279
LAMBORGHINI	NC
LEISURE SUIT LARRY6	269
LITIL DIVIL	259
LORDS OF POWER	359
MASTER OF ORION	289
MIGHT AND MAGIC5 VF	279
MORTAL KOMBAT	219
NFL PRO LEAGUE	349
NHL HOCKEY	279
NORD ET SUD	339
OSCAR	219
PACIFIC STRIKE	329
PINBALL SPEC. EDIT.	NC
PIRATES	129
PIRATES GOLD	269
POLICE QUEST4	269
PREMIER MANAGER 2	239
PRIVATER + SAP	339
PRIVATER DATA 2	139
QUEST FOR GLORY4	269
RALLY GT	289
RED CRYSTAL	NC
RISE OF THE ROBOTS	NC
ROBIN HOOD	159
ROBINSON REQUIEM	NC
SABRE TEAM	NC
SAM & MAX VF	309
SEAWOLF	349
SHADOW CASTER	259
SIM CITY 2000 VF	NC
SIMON THE SORCERER	319
SPACE LEGENDS	239
STARLORD	319
STAR TREK 2	339
STREETFIGHTER 2	139
STRIKE COMMANDER	279
STRONGHOLD VF	259
SUBWARS 2050	259
SUPER SKI 3	299
SURF NINJAS	299
SYNDICATE	279
SYNDICATE DATA DISK	139
TERMINATOR RAMPAGE	279
THEATRE OF DEATH	NC
THE SETTLERS V.F	349
TFX	299
ULTIMA 8	349
WHALE S VOYAGE	279
U.F.O	399
UNNECESSARY ROUGHNESS	359
WING COMMANDER ACADEMY	229
WING COMM.2 + DATA 1&2	179
WINTER OLYMPICS	239
X WING	309
X WING + DATA 1+2	669

REF.	PAR 10	PAR 20	PAR 50
3" 1/2DF HD Préformatées DOS (PC)	69 F	130 F	300 F
3" 1/2 DF DD Pour ST, AG & PC	65 F	120 F	275 F

JEUX AG - ST

	ST	AG
A 1869		259
ALFRED CHICKEN		199
ALIEN BREAD 2		219
ASSASSIN SPEC. EDITION		119
AWARDS WINNER 2		259
B17	229	229
BATTLE TOADS		239
BENEATH A STEEL SKY		279
BENEFACTOR		259
BLACK SECT	199	229
BLUE & THE GREY		289
BLUES BROTHERS JUKE BOX		269
BODYBLOWS GALACTIC		189
BODY BLOWS GALACTIC A1200		229
BRIAN THE LION		229
BRUTAL SPORT FOOT	NC	169
BUBBA & STICKS		189
CAMPAIGN 2		239
CANNON FODDER	239	239
CARLOS	239	229
CHAOS ENGINE	179	169
CHAOS ENGINE A1200		189
CIVILISATION	219	229
CIVILISATION A1200		289
COOL SPOT		229
CYBERPUNK		179
DANGEROUS STREETS		249
DARKMERE	NC	259
DEGENERATION		NC
DISPOSABLE HEROES	NC	169
DOGFIGHT	219	219
DRACULA		269
DREAMSLAND	199	219
DUNE 2 VF		229
ELITE 2	239	229
EXCELLENT GAMES		269
F117A	NC	219
FLASHBACK		199
FOX COLLECTION 3	279	279
FUN RADIO 4	269	269
FURY OF THE FURIES	NC	209
GENESIA	219	219
GOAL	209	209
GOBBLINS 3	239	239
GUY ROUX MANAGER		249
HEIMDALL 2		NC
HIRED GUNS		219
HOOK		139
INFERNO		NC
INNOCENT		239
ISHAR 2	209	209
JACK THE RIPPER		NC
JURASSIC PARK		189
JURASSIC PARK A1200		199
KING MAKER	NC	229
KING QUEST6		259
KIT VICIOUS		NC
KRUSTY FUN HOUSE		209
LAMBORGHINI		269
LEGACY OF SORASIL		249
LEGEND OF VALOUR	259	259
LEMMINGS XMAS		99
LORDS OF POWER		309
LOTUS TRILOGY		219
MAGIC CASTLE		259
MAELSTROM		289
MISTER NUTZ		249
MONKEY ISLAND 2		339
MORTAL KOMBAT		219
NORD & SUD		299
OM SUPER FOOT		189
OSCAR		219
PERIHELION		NC
PINBALL SPECIAL EDITION		229
PIRATES	129	129
PREMIER MGR 2		189
PUGGSY		NC
RABBIT ALWAYS RUN		269
RALLY GT		NC
ROBINSON REQUIEM	289	289
RYDER CUP GOLF		199
SECOND SAMURAI		269
SIERRA WORLD CUP 2		NC
SIMON THE SORCERER		299
SIMON THE SORCERER A1200		319
SKIDMARKS		229
SOCCER KID		199
SPACE LEGENDS		259
STAR TREK 25TH ANNIV A1200		299
STREET FIGHTER 2	129	129
SUMMER OLYMPICS		259
SUPER LEAGUE MANAGER		229
SYNDICATE		219
TFX A1200		259
THE PATRICIAN	209	209
THE SETTLERS		289
THEATRE OF DEATH		229
TORNADO		289
TWILIGHT 2000		289
URIDIUM 2		189
WHALES VOYAGE		259
WING COMMANDER A1200		289
WING COMMANDER		239
WINTER OLYPICS		209
WIZ AND LIZ		269
WONDER DOG		189
YO JOE		199
ZOOL2		179

IMPRIMANTES & DIVERS

CANON BJ200	2450
STAR LC100	1490
CARTOUCHE BJ 200	199
RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN DMP 200/......../3160	59
RUBAN STAR LC10 COULEUR	99
RUBAN STAR N&B	59
DRIVER STAR LC10/LC200	249
SUPPORT MONITEUR 14"	139
BOITIER BD 103L 100X3.5"	79
ETIQUETTES 3.5"x100	30

AMIGA CD 32

CONSOLE CD32 +2JEUX	2400
CONSOLE CD32 +4JEUX	2700
JOYPAD	199
SOURIS	199
ALFRED CHICKEN	189
ALIEN BREAD	149
ARABIAN NIGHTS	109
BRUTAL SPORT FOOT	249
BUBBA & STICKS	249
BUBBLE+SQUEAK	259
CAPTIVE 2	239
CASTLE2	249
CHAOS ENGINE	229
CHUCK ROCK	129
DANGEROUS STREET + WING COMMANDER	NC
DEEP CORE	209
DEFENDER OF CROWN	269
DEGENERATION	189
DISPOSABLE HERO	249
FRONTIER ELITE 2	NC
FURY OF THE FURIES	249
GLOBAL EFFECT	249
INFERNO	249
JAGUAR	99
JAMES POND 2	189
JURASSIC PARK	259
K240	219
LABYRINTH OF TIME	169
LEGACY OF SORASIL	219
LITIL DIVIL	249
LOTUS TURBO TRILOGY	229
MEAN ARENAS	NC
MICROCOSM	299
MORPH	189
NIGEL MANSELL	239
OVERKILL- LUNAR C	209
PINBALL FANTASY	209
PIRATES GOLD	199
PREMIER MANAGER	NC
PREMIERE	129
PROJECT X+F 17	209
RYDER CUP GOLF	229
SEEK & DESTROY	189
SENSIBLE SOCCER	169
SLEEPWALKER	219
SUMMER OLYMPICS	NC
SURF NINJAS	249
TFX	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	249
URIDIUM 2	229
UTOPIA 2	259
WHALES VOYAGE	219
ZOOL 2	249

CD-ROM

LECTEUR DOUBLE VITESSE	1550
BATTLE ISLE 2	399
BENEATH A STEEL SKY	NC
BLOOD NET	359
CASTLE 2	389
CONSPIRACY, KGB	349
CRITICAL PATH	389
CYBERRACE	349
DARK SUN	309
DEMONS GATE	299
DIGITAL LOVE	NC
DRACULA	349
DRAGON SPHERE	NC
DUNGEON HACK	299
GABRIEL KNIGHT	309
GOBBLINS3	269
EYE OF THE BEHOLDER TRIL.	339
FANTAISIE EMPIRE	289
INCA 2	309
IRON HELIX	249
JACK THE RIPPER	NC
JOURNEY MAN	NC
KINGS TABLE	299
KYRANDIA	339
LABYRINTH OF TIME	279
LANDS OF LORE	NC
LAWNMOVER MAN (COBBAYE)	339
LEISURE SUIT LARRY6	NC
LEMMINGS OH NO	289
LORD OF RINGS	349
NFL PRO LEAGUE	359
MEGA RACE	329
MORPHMAN	NC
POLICE QUEST 4	359
REBEL ASSAULT	339
RETURN OF THE PHANTOM	NC
RETURN TO ZORK	NC
RISE OF THE ROBOTS	NC
SAM & MAX	NC
SHADOW CASTER	NC
SPORT BEST	389
STAR TREK 25TH ANNIVERS.	399
SUBWARS 2050	NC
SUPER STRIKE COMMANDER	319
SYNDICATE	329
TFX	379
THE PATRICIAN	369
ULTIMA 8	489
WINTER OLYMPICS	289
WOLF PACK	NC
WORLD OF XEEN	319

SUPER PROMO

* MICROCOSM	CD32 299	CDROM 319
* Carte Full Motion Video FMV CD32		1650
* Souris Compatible CD32 ou Joypad		199
* Pack Amiga		250 (au lieu de 570)
(MultiPaint, Print Studio2, Arena 2000, Bien Débuter A500+/A600)		
* Joystick THRUSTMASTER PRO		969
* Manette des Gaz THRUSTMASTER		969
* Pack Pro Audio Spectrum 16		949
Pro Audio 16, Dynausore, Enceintes Zx55		

ACTION REPLAY PC

- VIES INFINIES AUTOMATIQUES
- GELER, SAUVEGARDER, REPRENDRE LE JEU
- SAISIE D'IMAGES FORMAT PCX
- CHOISIR LES COULEURS, RALENTIR LE JEU
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS: DIR, FORMAT, SAVE
- SCANNER DE VIRUS

INCROYABLE

* PC & Compatibles 529
Mais Aussi * AG 500/500+/1000 499
* AG 2000 599

ACCESSOIRES PC

H.P. SOUNDMATE 1	159
JOYPAD QF5	119
JOYSTICK TOPSTAR	259
JOYSTICK COMMANDER	229
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	569
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	809
SOUNDBLASTER 16 ASP MCD	1689
SOURIS PC 3 boutons + tapis	119

DIGITAL VIDEO FMV

FILMS

BLACK RAIN V.O.	179
STAR TREK 6 V.O.	179
TOP GUN V.F.	179
LES NUITS FAUVES V.F.	179
OCTOBRE ROUGE V.O.	NC
PATRIOT GAME V.O.	NC

CONCERTS

BRIAN ADAMS	139
BON JOVI KEEP THE FAITH	149
A. LLOYD VEBBER	139
ERIC CLAPTON	NC
TINA TURNUR RIO 88	NC
STING 10 SUMMONER'S TALES	NC

UTILITAIRES AG - ST

	ST	AG
ANIMATION WORKSHOP		449
BUDGET FAMILLE	199	199
COMPTE CHEQUE	249	249
COPIEUR A2000 SYNC. EXPRESS399		
COPIEUR SYNC. EXPRESS		299
HOME MUSIC KIT		499
HOME OFFICE DELUXE		599
KINDWORDS 3.0		439
MAXIPLAN PLUS 4.0		399
PAINTER 3D		589
AMOS 3D		349
EASY AMOS		429
AMOS PRO 1.1		599
DELUXE PAINT IV V4.0		695
DELUXE MUSIC V2.0		785

UTILITAIRES PC

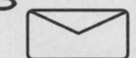
ANIMATION WORKSHOP	499
HOROSCOPE CHINOIS WIND	99
BECKER PAGE 4	995
CIEL DOS ou WINDOWS	969
DEMO MAKER	149
QEMM 7.0	1079
LA BIBLE PC + disk	440
LIVRE MULTIMEDIA+CDROM	295
NORTON COMMANDER 3.0	999
NORTON SPEEDCACHE	699
STACKER 3.1 DOS	559
STACKER 3.1	939

ACCESSOIRES AG - ST

MODEM A1200/2000/4000	869
CRAYON OPTIQUE A500/+	299
KONIX SPEEDKING	89
KONIX SPEEDKING AUTO.	99
KONIX NAVIGATOR	109
MANTA RAY	99
QUICKJOY SUPERBOARD	129
QUICKJOY MEGASTAR	219
QUICKJOY TOPSTAR	199
QUICKJOY 6 JETFIGHTER	99
DISK NETTOYAGE 3".5	39
VIDI AMIGA 12RT	1690
VIDI AMIGA 24RT	2790
SOURIS GENIUS	199
CABLE PERITEL	119
DOUBLEUR BUS DISC DUR / MK3159	
ALIMENTATIONA600/500/500+	389
EXTEN. 1MO A500+	399
EXTEN. 1MO A600 + HORL.	499
EXTEN. 512K A500.	249
EXTEN. 512K + HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO + HORL A500	899
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	615
INTERFACE MIDI 3+1 AG	199
ETIQUETTES 3.50" LES 100	30
BOITIER JSY100 =100X3.50"	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99
BOITIER POSSO 75 DSK	99
BOITIER POSSO 150 DSK	139
TAPIS SOURIS	39

Commandez par :

☎ 93.97.22.00 * MINITEL **3615 JESSICO**



JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant

PORT : LOGICIEL JEUX	30 F	
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F	
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F	
ORDINATEUR	100 F	
DOM TOM + ETRANGER	60 F	

S/TOTAL
PORT 30
TOTAL

ETRANGER, PAIEMENT: MANDAT INTERNATIONAL ou CARTE BANCAIRE

Expédition : Collissimo & Recommandé

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 35 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

2/04

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL

SIGNATURE OBLIGATOIRE

FAX : 93.97.07.00

votre ordinateur :

votre téléphone :

Prix Modifiables Sans Préavis, Dans La Limite des Stocks Disponibles

Quoi de neuf ?

Un pack CD pour les pros

Une fois n'est pas coutume, Ubi Soft propose, à l'intérieur d'un pack CD, une série d'applications habituellements réservées aux professionnels (ne serait-ce que par leur prix relativement élevé). Il s'agit du CD Borland Office regroupant le traitement de texte WordPerfect 6.0, le tableur Quattro Pro 5.0 et le gestionnaire de base de données Paradox 4.5, le tout sous Windows bien entendu. Ces versions estampillées du label "Edition Ubi-Soft" sont des versions intégrales, hormis la documentation papier disponible séparément. Concurrent sérieux de l'offre Microsoft, ces produits n'ont pas grand chose à leur envier dans le domaine de la bureautique. Wordperfect 6.0 dispose d'une interface entièrement personnalisable, et la puissance de ses fonctions reste largement sous-exploitée par la majorité de ses utilisateurs. Quattro Pro offre le même style d'ergonomie avec cependant un éditeur graphique très poussé. Quant à Paradox, il vous permettra, grâce à son langage de programmation, le développement d'applications ultra sophistiquées. Il n'y en a qu'un seu jeul, mais pas le moindre : "Rebel Assault".

Côté Harware, le kit comprend la totale, à commencer par le lecteur de CD double vitesse Mitsumi FX001D. Celui-ci répond à la norme MPC2, avec un taux de transfert de 300 Ko/s et un temps d'accès minimum de 250 m/s. La lecture de CD Kodak Photo Multisession ne pose pas de problème, tout comme celle des fameux "Digital Vidéo", film prévu pour le CD-I et décryptable à l'aide de la carte Reel Magic. La carte sonore Pro Sonic 16 de MédiaVision vient enfin se joindre à l'ensemble. La pro Sonic 16 comportant une interface Mitsumi, le lecteur se raccordera directement sur celle-ci. Cette offre intelligemment conçue est d'ores et déjà disponible pour un prix public de 3 190 francs environ.



L'Ami Quest

L'interface PCMCIA fait une percée remarquée dans le milieu informatique. Ce port pour le moins particulier permet la connection de périphériques externes, sans pour autant devoir couper l'alimentation de la machine. Il y a deux mois, nous vous présentions l'Overdrive, un disque dur connectable au port PCMCIA de votre Amiga 1200 ou 600. Voici venir l'AmiQuest, toujours proposé par la société Archos. Cette version plus compacte de disque dur IDE ne nécessite pas d'alimentation externe. En effet, si l'Overdrive devait être alimenté par le port parallèle (obligation d'éteindre la machine aussi bien pour le branchement que pour le débranchement), l'AmiQuest peut être, lui, utilisé au même titre qu'une disquette. Vous l'insérez dans le port de la machine et plop, son icône apparaît sur le bureau comme par enchantement.

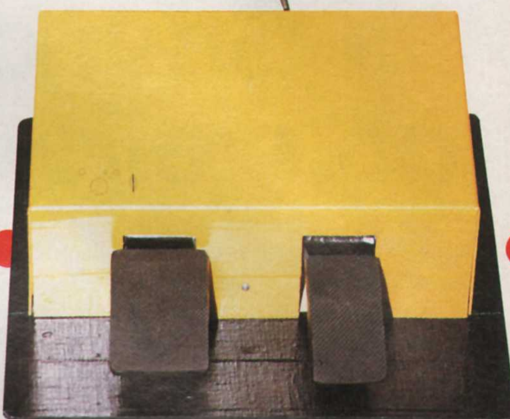
ARCHOS

Vous le retirez, et plop, il disparaît. C'est vraiment génial et d'une simplicité extrême. Le système d'exploitation étant par ailleurs préinstallé sur le disque, vous pourrez directement "booter" sur ce dernier. Le modèle testé offrait une capacité de 80 Mo (des models 60 et 120 Mo existent aussi), mais bénéficiait surtout d'un temps d'accès avoisinant le 1 Mo/s. Fonctionnant aussi bien sur 1200 que sur 600, ce disque dur devrait obtenir un franc succès auprès des utilisateurs d'Amiga. Quant à son prix, il reste tout à fait abordable 2300 francs environ pour la version 80 Mo.

Recherche partenaire désespérément



Figurez-vous que l'autre jour, un phénomène très bizarre s'est produit dans les bureaux de Joystick : toute la rédaction s'est remise à jouer pendant plus de deux heures à l'excellent F1 Grand Prix de Microprose (en fait, on n'était que deux, les autres étaient en vacances). Pourquoi ? Parce qu'une toute nouvelle société bordelaise est venue nous présenter un prototype jouable de volant et pédalier analogiques. Eh bien, figurez-vous que c'est absolument génial : c'est précis, agréable à manipuler et suffisamment robuste pour ne pas se démanteler au premier coup de volant. Les pédales accrochent bien au sol et leur disposition s'inspire directement de celle d'une voiture standard. Seulement voilà, il ne s'agit que d'un prototype, et la société Olryx cherche un partenaire pour lancer la production à grande échelle. Nous avons donc décidé de lui filer un petit coup de pouce en publiant ses coordonnées : Société OLRYX, 5 avenue de l'Europe, 33700 MÉRIGNAC. Tél. : (16) 56 34 84 16.



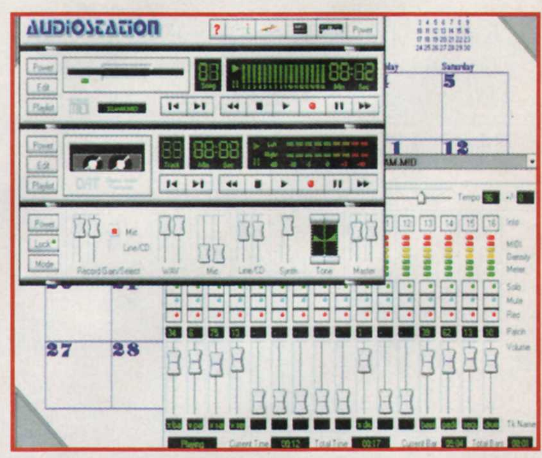
Extension pour A600

Vous avez un Amiga 600 et vous vous sentez un peu à l'étroit lors de vos séances de Deluxe Paint IV ? Mr Innelec a trouvé la solution à vos problèmes grâce à une nouvelle extension mémoire d'un Mo. L'installation, très aisée (par la trappe située sous votre A600), comporte un interrupteur vous permettant de la désactiver en cas d'incompatibilité avec votre soft favori. Attention cependant, en dépit de la photo figurant sur l'emballage, cette carte ne comporte pas d'horloge interne sauvegardable par pile, ce qui frôle tout de même d'un peu trop près l'escroquerie, à notre goût. Voilà donc une bonne opportunité d'améliorer votre A600 à peu de frais (600 francs environ), sans crainte d'invalider votre garantie. **vu et dispo chez INNELEC.**

Paradise joue la carte son

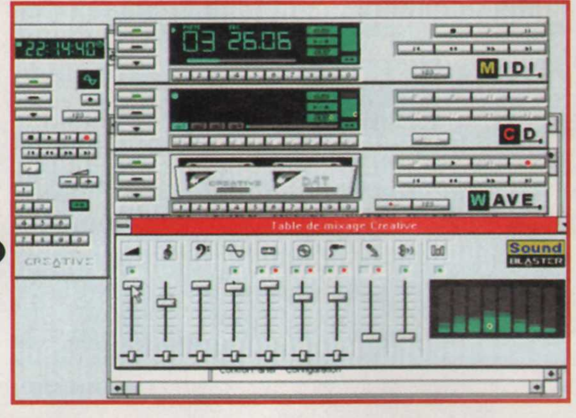
La paradise 16 DSP se distingue tout d'abord par ses trois types d'interface CD (Sony, Mitsumi, Panasonic) permettant d'y connecter les principaux lecteurs du marché. La liste de cartes avec laquelle elle est entièrement compatible, a de quoi surprendre : Adlib, SoundBlaster 2.0 & PRO, mais aussi la Microsoft Sound System, l'interface Midi MPU 401 et l'EuSynth 1. Tout ceci implique bien entendu un paramétrage minutieux de la carte, par le biais d'un logiciel, excepté le port d'adresse de la SoundBlaster nécessitant la manipulation d'un jumper. L'installation n'a posé, malgré tout, aucun problème majeur, si ce n'est la présence obligatoire de Windows. Le modèle prêté correspondant à la version haut de gamme, nous avons pu tester l'extension Wave Table (puce de 512 Ko contenant 128 instruments échantillonnés), proposée en option dans les deux autres versions. Les sons Midi restent décevants si on les compare à ceux procurés par la Wave Blaster de Creative Labs, par exemple. Rien à dire, par contre, en ce qui concerne les softs, vous en aurez pour votre argent avec un séquenceur sous Dos, un autre sous Windows (Orchestrator Plus), tout ce qu'il faut pour enregistrer et manipuler les fichiers Wave, une chaîne Hi-Fi, un calendrier interactif et vocal qui se colle en décor de fond, un utilitaire permettant l'envoi de messages sonores par réseau, un juke-box, un économiseur d'écran sonore, un soft de présentation multimédia, et pour finir, un utilitaire permettant l'assignation de n'importe quel son à n'importe quel événement de Windows. La totale, quoi ! Dans cette configuration, il vous faudra débourser 1 899 francs (1 499 francs pour la version Expert : puce Wave Table en option et logiciel Orhestrator dans sa version standard et 1399 francs sans les softs Dos). Une très bonne carte que Western Digital vous garantie 3 ans.

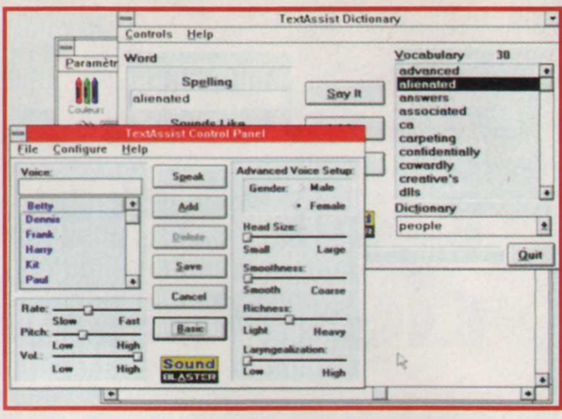
La Paradise comporte une prise Midi/Joystick, deux sorties sons et trois entrées (dont une CD-In interne). Son DSP permet l'échantillonnage en 16 bits à 48 Khz, qualité équivalente à celle du DAT.



Standard : PC • Editeur : Western Digital
Prix : de 1 399 à 1 899 F
Config. mini : 386 avec un slot 16 bits libre (Windows obligatoire)

Quoi de neuf ?





Une chaîne Hi-Fi fait désormais partie des utilitaires fournis par Creative. La télécommande permet de diriger l'ensemble très simplement. La fonction "textAssist" s'avère fort pratique pour relire n'importe quelle sorte de données. La voix (féminine ou masculine) est extrêmement claire, mais prononce les mots avec un fort accent anglais. Les chiffres sont également énoncés en anglais.

La SoundBlaster nouvelle est arrivée



La voilà, la nouvelle carte de Creative Labs. Savant mélange de Sound Blaster 16, de Gravis UltraSound, de SoundCanvas, l'AWE32 regroupe, au sein d'une seule et même carte, tout ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. Tout comme la Gravis, l'AWE32 possède 512 Ko de RAM extensible à 28 Mo ! Elle est aussi équipée de trois ports CD (norme Panasonic, Sony et Mitsumi), de 32 voix polyphoniques, d'une interface MPU-401, d'un expandeur compatible GeneralMidi, mais aussi General Standard (Roland), d'un DSP programmable, d'un connecteur pour un second WaveBlaster de 32 voies, soit 64 voies totales ! J'en passe et des meilleures... L'AWE32 (Advanced WavEffects) se présente sous la forme d'une carte longue, taille inhabituelle qui s'explique par la présence de deux emplacements pour barettes Simms. De base, l'AWE32 comporte 512 Ko de DRAM et 1 Mo de ROM contenant les échantillons General Midi. La présence de RAM permet d'enregistrer soi-même ses intruments et de constituer ainsi ses propres banques de sons. Ces sons pourront être par la suite lus de différentes façons, grâce à l'Advanced WavEffect Synthesis, une puce programmable permettant l'obtention d'effets comme le Flange, le Chorus, et bien d'autres... en temps réel. A ce propos, la partie Midi élaborée par E'mu (récemment racheté par Creative) est entièrement compatible avec les sons téléchargeables "SoundFont" (un standard qui se développe). Le programme permettant de constituer soi-même ses propres banques sera malheureusement vendu à part. Le système de l'AWE32 n'étant plus le même que le système SoundBlaster 16/Wave Blaster, le chargement d'un driver s'avère nécessaire pour l'émulation Midi. Bien qu'il ne s'agisse que d'une pré-version, ce driver s'est montré décevant en "plantant" la moitié des jeux testés en mode General Midi. Dans ces conditions, vous devrez vous contenter du son FM de la SoundBlaster, obtenu grâce à l'incontournable puce Yamaha OPL3, garantie d'une compatibilité totale avec les applications destinées aux cartes précédentes. Enfin, je vous rassure, des mises à jour de ce driver sortiront régulièrement.
La section "SoundBlaster" de l'AWE32 n'étant rien d'autre qu'une SB 16 ASP, les caractéristiques restent les mêmes.
Le potentiomètre de volume a toutefois disparu, laissant place à une sortie non-amplifiée. En ce qui concerne les softs, les utilitaires Dos sont pratiquement inexistants au profit de nouveaux programmes pour Windows : une superbe chaîne Hi-Fi dotée d'une télécommande et de fonctions de synchronisation entre différentes sources d'enregistrement, le programme de reconnaissance vocale VoiceAssist, TextAssist, une nouvelle version de "Wave Studio" et un tableau de commande pour les effets (procédé Qsound (son à 180°)). Notons enfin la présence de l'excellent séquenceur CakeWalk, du programme de présentation HSC Interactiv et des divers utilitaires comme Mosaic, TalkScheduler et une table de mixage de la mort.
La carte est livrée avec un micro hyper design (sur pied) et un arsenal de manuel entièrement traduit, tout comme la plupart des programmes. Une bonne nouvelle ne venant jamais seule, l'AWE32 coûte 2 700 francs, ce qui n'est pas si cher compte tenu des fonctionnalités offertes. Une excellente carte vouée à un avenir bruyant... Euh, brillant !



POUR WINDOWS
LE TRANSFERT DE DONNÉES SOUS WINDOWS
LINERUNNER
DEUX CONNECTEURS 9 ET 25 BROCHES A CHAQUE EXTREMITE
Échange de données ultra rapide entre plusieurs PC
Fonctionnement en tâche de fond
Prêt à l'emploi : livré avec un câble de liaison série de 2 mètres
PC COMPATIBLES
MICRO APPLICATION

Echangez vos données

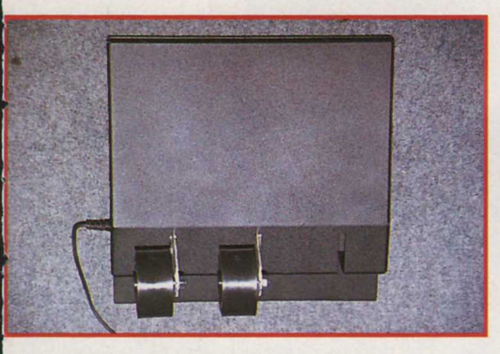
Editeur : Micro Application
Prix : 375 F TTC
Config. Mini : 386, Windows, 4 Mo de RAM

Micro Application lance Line Runner, un ensemble câble/programme permettant l'échange de données entre deux bécanes sous Windows. Le cable fournit est de type Série - Null Modem et comporte les deux types de prises à chaque extrémité (canon DB 9 & 25 broches). L'utilisation de Line Runner est d'une simplicité remarquable et les taux de transfert peuvent atteindre 115 200 bauds, soit légèrement plus de 100 Ko/s. Le câble permet également de jouer à deux sur un même jeu pour peu que ce dernier l'accepte (Grand Prix, Indycar, F15III, FS5...). Voilà donc un produit abordable qui vous rendra de sacrés services, sans oublier les utilisateurs de portables...
Vu et dispo à la FNAC

CARACTÉRISTIQUES DE LA SOUNDBLASTER AWE32

Caractéristiques :
carte son :
Résolution : 16 bits
Echantillonnage : de 4 à 44 khz stéréo/mono
Nbr de voix FM : 20
Puce FM : Yamah OPL 3
Compatibilité : Adlib, toutes les SoundBlaster
Interface Midi : MPU 401 (UART), Sapi
Paramétrage : Soft et/ou Hard
Réglage volume : par soft
Interfaces CD : compatible Panasonic, Sony & Mitsumi
Synthétiseur : EMU8000, 16 canneaux, 32 voies polyphoniques, 6 kit batteries (GS Roland), effets programmables
Echantillonnage en RAM : 512 Ko sur carte, extensible à 28 Mo
ASP : Oui
Option : WaveBlaster (portage à 64 voies polyphoniques)
Microphone : Oui
Enceinte : Non
Entrées & sorties : 2 in, 2 out, une CD-In, port Joystick/Midi, une entrée PC Speaker.
Prix : 2 700 F.TTC

Enfin, le voilà !



Alors qu'une jeune société française s'apprête à lancer un ensemble volant/pédalier sur le marché, Thrustmaster propose d'ores et déjà le sien, le FORMULA T1. Il se compose d'une première partie sur laquelle se trouve le volant analogique, deux boutons "fire", ainsi qu'un mini-levier de vitesse. Le volant, d'un diamètre de 27 cm (un peu trop grand à notre goût), peut tourner d'un tiers de tour par côté et se recentre automatiquement grâce au puissant ressort fixé à l'intérieur du boîtier. Ce ressort a surtout pour fonction de contrer l'effort du joueur de manière progressive, lui donnant ainsi l'impression d'une conduite plus "physique". Le levier de vitesse n'est malheureusement pas aussi réussi. Sa prise en main reste assez désagréable tant il paraît inconsistant. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'un levier appuyant sur deux contacts, indépendants des deux autres boutons "feu" (qui pourront servir pour autre chose, du coup). Enfin, le boîtier se fixe sur la table par ventouses (hyper efficace, mais exigeant une surface plane) et/ou par deux bandes Velcro.

En ce qui concerne le pédalier, les tôles tordues faisant d'ordinaire office de pédales ont été remplacées par deux roulettes en plastique. Ça n'est peut-être pas très esthétique, mais c'est d'une redoutable efficacité, d'autant plus que les ressorts de rappel sont, là encore, d'une puissance conséquente. Pour notre part, nous avons testé le matos sur IndyCar Racing, plus délicat à configurer que F1 Grand Prix. A notre grande surprise, le maniement de la voiture s'est avéré excellent et d'un réalisme surprenant. Voilà donc un ensemble cohérent, solide, moyennement encombrant et d'un prix abordable. Un must dans sa catégorie.

VU ET DISPO CHEZ VIRTUAL DREAMS
Editeur : Thrustmaster • Prix : 1200 F environ • Dimensions volant : 350 l. x 220 p. x 250 h. • Dimensions pédalier : 260 l. x 280 p. x 130 h.



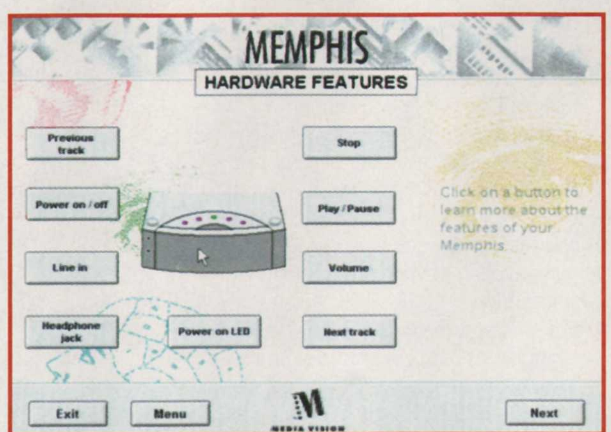
Quoi de neuf ?

Des sons et des hommes

Bonne nouvelle pour les possesseurs d'Amiga désireux de se lancer dans la composition musicale à peu de frais. L'un des fabricants les plus productifs sur Amiga, GVP, lance un pack regroupant un éditeur de sons, un séquenceur quatre pistes type Soundtracker, ainsi qu'un échantillonneur 8 bits. Enfermé dans un boîtier de plastique transparent, ce dernier dispose en sortie de deux prises Hi-Fi autorisant la connection avec un tuner, un lecteur de CD ou de K7, ainsi qu'un connecteur "Jack" 3,5 pour y brancher un microphone. Une fois votre sample "dans la boîte", vous pouvez alors, depuis l'éditeur de sons de Digital Sound Studio, effectuer toutes les retouches nécessaires, ainsi qu'y appliquer divers effets, échos et autres inversions de courbe. Satisfait du résultat ? Eh bien, il ne vous reste plus alors qu'à récupérer votre échantillon sur le séquenceur de DSS. Pour les habitués des Soundtrackers et autres Startrekkers, il est à noter que vous pourrez récupérer tous les sons créés à l'aide de DSS, ces derniers étant au format IFF, Sonix ou Raw. Autre atout notable : DSS ne nécessite qu'une petite configuration. Un "bête" A500 doté d'1 MO de RAM, même sans lecteur de disquettes externe, suffit. Toutefois, si vous disposez d'un disque dur, et surtout d'un processeur plus puissant (68020, 68030 ou 68040) et de mémoire étendue, le confort d'utilisation s'en trouvera nettement accru. Les résultats obtenus sont fonction du taux d'échantillonnage (paramétrable) utilisé, sachant qu'un son digitalisé à une haute fréquence sera nettement mieux restitué, mais occupera une plus grande place en RAM. DSS permet ainsi d'aller jusqu'à 50 Khz, ce qui est très honorable (à titre d'exemple, la fréquence employée sur les CD n'est "que" de 44,1Khz). Dernière précision : DSS est intégralement traduit en français par son importateur, CIS, manuel et logiciels compris. Voilà donc une excellente occasion d'exploiter enfin vous-même les possibilités sonores de votre Amiga pour environ 900 francs TTC.



Sur la route de Memphis...



Vous pourrez obtenir divers renseignements concernant votre machine via un tutorial "QuickTour" fort bien fait.

Le dernier produit de la société MediaVision se nomme Memphis. D'un design futuriste, le Memphis est un intégré sonore, un "tout en un" regroupant à la fois carte sonore, lecteur de CD-ROM, amplificateur et enceintes. A l'instar du CD-ROM externe de chez Creative Labs, l'interface sonore, une ProAudio 16, est incluse dans le boîtier externe, la carte interne n'étant là que pour contrôler l'ensemble. La carte contrôleur se paramétrant intégralement par voie logiciel, le programme d'installation essaiera de détecter tout problème de conflit éventuel, et si tel était le cas, se chargera de reconfigurer la carte automatiquement. Le paramétrage de la carte effectué, le programme vous demandera d'installer le CD-ROM d'installation puis de rebooter la machine. Le processus continue alors jusqu'à ce que l'intégralité des programmes vitaux se trouve sur votre disque dur.



Ceux-ci sont d'ailleurs communs à l'ensemble de la gamme de cartes 16 bits de chez MediaVision avec un mixeur (nouvelle version), un gestionnaire de CD-Audio, un échantillonneur... sans oublier l'excellent "Quick Tour", un superbe tutorial en son et en images.
Les deux enceintes de dix watts peuvent être soit glissées sur les rails de chaque côté du boîtier principal, soit placées à la verticale. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça jette un max. C'est beau, ça ne prend pas trop de place (surtout sous le moniteur) et la qualité du son en surprendra plus d'un. Le lecteur de CD, accessible en baissant la trappe avant, est de type SCSI à chargement motorisé. Une série de touches bleues situées sur le dessus du boîtier permet l'écoute de CD-Audio sans avoir besoin de charger un quelconque logiciel. Enfin, le panneau arrière regroupe l'ensemble des prises se trouvant habituellement sur l'arrière des cartes sonores : prises Din Midi In et Out, entrée et sortie RCA... La prise Joystick reste, quant à elle, fixée sur la carte contrôleur.
Le Memphis est livré avec un petit micro-cravate, l'encyclopédie interactive de Compton, un éducatif anglais, une compilation de jeux Microprose et Forever Growing Garden (voir rubrique multimedia), le tout sur CD, bien évidemment. Le vrai problème, c'est que tout ceci coûte une fortune : près de 6 000 francs !!!

CARACTÉRISTIQUES

Carte son :
Résolution : 16 bits
Echantillonnage : de 4 à 44,1 Khz stéréo ou mono
Nbr de voix FM : 20
Puce FM : Yamaha OPL 3
Compatibilité : Adlib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum
Interface Midi : MPU 401 (UART)
Paramétrage : par soft
Réglage du volume : par soft
Microphone : Oui
Lecteur CD :
Taux de transfert : 300 ko/s
Temps d'accès : 350 ms
Mémoire cache : 64 Ko
Compatible : Multisession, CD-XA, CD-Audio, PhotoCD
Interface : SCSI
Enceinte :
Nbr de H.P. : 1
Puissance : 10 Watts
Longueur fil : 1 mètre
Prix : 6 000 F

VIRGIN - JOYSTICK

500 DE CANNON FODDER A GAGNER !

Remplissez et renvoyez le coupon ci-dessous le plus rapidement possible. Les 500 premiers recevron une superbe démo jouable de Cannon Fodder sur PC, le prochain jeu de Sensible Software.





Admirez ces écrans tirés de la démo de Cannon Fodder. Si vous faites partie des 500 premiers participants, vous recevrez une disquette HD, qui vous permettra de vous éclater durant les six niveaux que comporte la démo.

LE REGLEMENT

1) VIRGIN GAMES et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 1 mai 1994.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de VIRGIN GAMES et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 30 mai 1994.

BULLETIN REPONSE

A retourner, avant le 01.06.94, à Joystick, Concours «CANNON FODDER», 103 bd Mac Donald, 75019 Paris

Je vous envoie ce coupon et j'espère bien gagner l'une des magnifiques démos de CANNON FODDER pour mon PC. Je remplis gentiment le coupon avec mon adresse, et tout et tout, afin que vous n'ayez pas à faire de recherches trop complexes pour m'envoyer mon lot, le cas échéant. Si je perds, je promets de ne pas maudire Joystick et de continuer à lire le magazine tous les mois. Si je gagne, je jure d'envoyer un brin de muguet à toute la rédaction pour le 1er mai, ainsi que de belles cartes postales à chaque fois que je pars en vacances chez ma grand-mère à Pont-Aven.

NOM...PRENOM...

ADRESSE...CODE POSTAL..............................

VILLE...PAYS...

ORDINATEUR ....

La micro sans dessous dessus

DOSSIER X

Peur de l'autre, peur de la machine ou peur du SIDA, le sexe sur ordinateur s'affiche sans complexe. Quand vidéo rime avec libido, le sens du mot joystick s'éclaire d'un jour nouveau. Avec les logiciels X, le bit a l'air... très informatif !

PLANIT. MEDIA-VISION

Lorsque nos lointains ancêtres prirent conscience du pouvoir que leur image exerçait sur les autres, ils inventèrent le charme. Qui dit pouvoir dit peur et donc besoin de démystifier ce corps qui fascine, attire mais trouble : connaître l'autre dans ce qu'il a de plus intime, c'est risquer de se connaître soi-même, désillusion que l'humanité s'est souvent refusée à affronter. Dis-moi qui tu déshabilles, je te dirai qui tu es. Pas la peine de développer, on aura compris que le déballage de chair fraîche qui fait reluire les moniteurs noirs de certaines nuits blanches est l'équivalent moderne des sculptures, dessins, estampes et textes érotiques dont l'homme nourit ses fantasmes depuis l'aube des temps. Pourtant, aux craintes évoquées précédemment sont venues se greffer d'autres peurs. Si le livre, objet inerte, est devenu anodin, l'ordinateur, lui, continue à inspirer la méfiance. L'associer aux instincts les plus primaires, c'est lui enlever sa part de magie pour n'en faire qu'un simple outil (ce qu'il est). Quitte à vivre dans une société régie par l'informatique, Love Machine, c'est plus sympa que Big Brother, non ?

Dis-moi qui tu déshabilles, je te dirai qui tu es

Enfin et surtout, en ces temps où le Sida tue l'amour et le transforme en baiser de la mort, l'idée d'un sexe sans risque (safe sex)

SEXUAL ILLUSION

Ce CD-ROM pour Amiga CD 32, à paraître prochainement, propose de nombreuses images classées par thèmes et accompagnées de musiques. On retiendra surtout la série Obsession du groupe Derks Mortal Arts, assez glauque, mais non dénué d'un esthétisme que Giger ne renierait pas.

SEXUAL ILLUSION. PHOENIX DOMAINE PUBLIQUE.

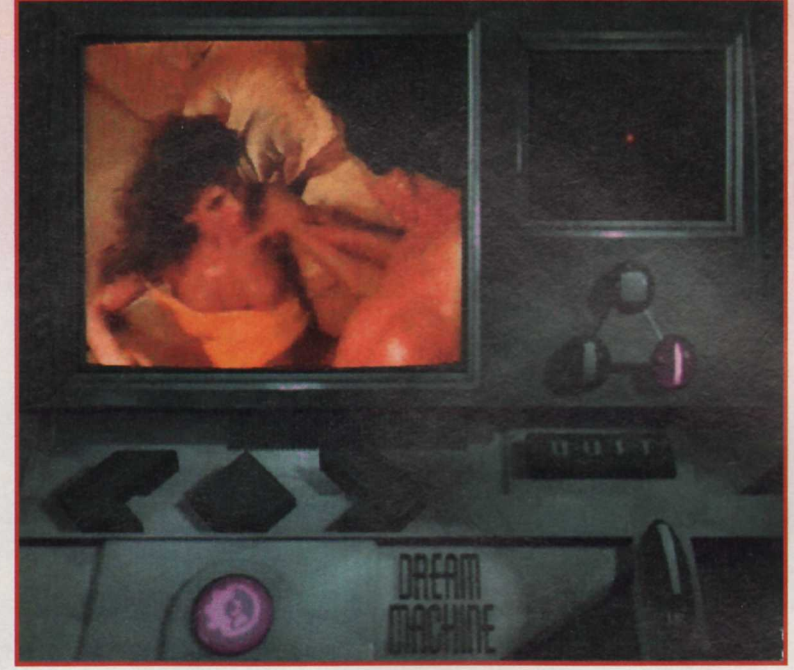


entre doucement dans les mœurs. C'est un peu pour ça qu'on a voulu faire ce dossier, ne serait-ce que pour rappeler que le 7 avril, ce sera la journée du SIDA. Entre nous, ne perdez jamais de vue, chers lecteurs, que pour le SIDA, c'est tous les jours la journée de la contamination. Alors ne prenez pas de risques. Vous avez déjà eu un virus, sur votre ordinateur ? Vous connaissez quelqu'un qui en a eus ? Quelqu'un de très sûr, pourtant. Ben, le SIDA, c'est aussi traître que ça, mais avec ce genre de virus, il ne suffit pas de formater son disque dur pour s'en sortir. Pas de partie gratuite, mais la mort. On est plusieurs à Joystick à avoir perdu bêtement des amis qui pensaient que ça arrive juste aux autres, à ceux qui font "des bêtises". Ben non, c'était juste des amis et amies comme vous et moi. Bref, mettez des capotes ! Et maintenant, que le spectacle continue ! Certes, les machines sont encore bien loin de pouvoir offrir, à ceux qui les utilisent, les sensations que procure une étreinte animale, mais l'idée de s'en remettre à la technologie, pour échapper totalement à notre organique condition, fait son chemin. Un siècle prochain, un nouveau Démocrite s'écrira peut être :

"Exhalons les transports de nos brûlants désirs,
Et poussons des octets en guise de soupirs."

DES SOURIS ET DES HOMMES

Voilà pour l'alibi culturel, mais si l'on se contente d'une analyse plus prosaïque, le fait que 90 % des utilisateurs d'ordinateurs soient du sexe masculin, peut fournir une réponse au phénomène X. Dans les années 70, lorsqu'on ne diposait ni d'écrans ni de claviers, mais d'imprimantes et de cartes perforées, il était de bon ton de faire cracher aux machines des dessins laissant peu de place à l'imagination. Sans doute pour donner une amorce d'explication à l'expression "gros système". Pourtant, si l'on veut parler de génèse, c'est avec le bien nommé Apple qu'on put associer fruit défendu et informatique. A l'époque, s'échangeaient déjà sous le manteau des logiciels érotiques et pornographiques. On se souviendra ainsi de transitant par le circuit des logiciels piratés. Pour que le marché officiel s'intéresse à la chose (en l'occurrence La Chose), il fallut attendre



Fruit défendu et informatique

Girls They Want Fun et surtout d'un très contestable Custer's Revenge, jeu dans lequel un petit Général Custer partait à l'assaut, les mains libres mais sabre au clair, de squaws toutes retournées, afin de marquer des points pour les États-Unis. En raison de la raideur de son propos, cetté revanche "a posteriori" fut censurée. Ensuite, avec des hauts et des bas (de soie, bien entendu), chaque machine disposa de sa collection de logiciels X, en majorité composée de slides show (diaporamas) en provenance d'Europe du Nord et des États-Unis, le millieu des années 80. Réputation oblige, les français Ere Informatique et Infogrames lancèrent respectivement Don juan & Dragueurs, et Red Light of Amsterdam sur les machines de l'époque.

DREAM MACHINE

Appartenant à la collection Intererotica, ce logiciel très sophistiqué interdit aux mineurs permet aux possesseurs d'un CD-ROM de participer à un voyage virtuel sous PC Windows ou Macintosh. Après avoir été accueilli par la maîtresse des lieux, l'utilisateur se déplace en caméra subjective dans un dédale en 3D précalculé. A chaque porte correspond un film Quicktime permettant de découvrir différentes formes de plaisir. En tout, 90 minutes peuvent être visualisées. A la fin de chaque séquence, on doit répondre à une question, si possible intelligemment et avec humour, faute de quoi on se fait éjecter du logiciel. Bien qu'extrêmement clean, le logiciel n'en propose pas moins des situations extraites de films pornos, parmi les plus hards du genre. Gare aux éclaboussures, ça glisse au pays des merveilles !

DREAM MACHINE. NEW MACHINE PUBLISHING.







THREE STRIP POKER

Tournant sur PC et Amiga, ce logiciel permet de jouer au Strip Poker contre trois adversaires pas vraiment frileuses, pour peu qu'on sache ce que brelan veut dire (attention aux contrepèteries !). Si l'on est équipé d'une carte sonore (PC), le logiciel parle. Peu original, soft, mais assez efficace.

THREE STRIP POKER. ARTWORKS.

Interview

Tonia Keyser, ex-miss California, est l'héroïne du jeu Man Enough édité par Tsunami. Question à l'une des pionnières du jeu d'aventure pour adultes, par notre chanceux correspondant Andrew Burgess.

Joystick: Connaissiez-vous les jeux vidéo avant cette expérience ?

Tonia Keyser: Non, je n'y connaissais pas grand chose. C'était la première fois que je travaillais sur un tel support.

Joy: Comment avez-vous été contacté par Tsunami ?

T.K.: J'avais été remarquée par les producteurs dans un défilé de maillots de bain. J'ai été auditionnée et on m'a choisie pour le rôle principal.

Joy: Qu'est-ce qui vous a poussée à accepter ? Vous n'aviez aucun a priori ?

T.K.: Si, plein (elle rit) !. Je n'avais jamais entendu parler de rien de tel qu'un jeu interactif comme Man Enough ! Mais c'est justement pour ça que j'ai accepté. Ça ne ressemblait à rien de ce que je connaissais.

Joy: Et une fois le projet commencé, le travail a-t-il été vraiment différent d'une séance de pause habituelle ?

T.K.: Oui, surtout en raison de la personnalité de l'équipe. Dans le milieu du jeu vidéo, j'ai rencontré les gens les plus talentueux et adorables qu'il m'ait été donné de voir.

Joy: Pensez-vous que l'industrie du jeu vidéo puisse être un débouché pour les stars de la photo et du film de charme ?

T.K.: Je pense surtout que l'industrie du jeu ne pourra survivre qu'en proposant des produits de plus en plus hollywoodiens et glamour !

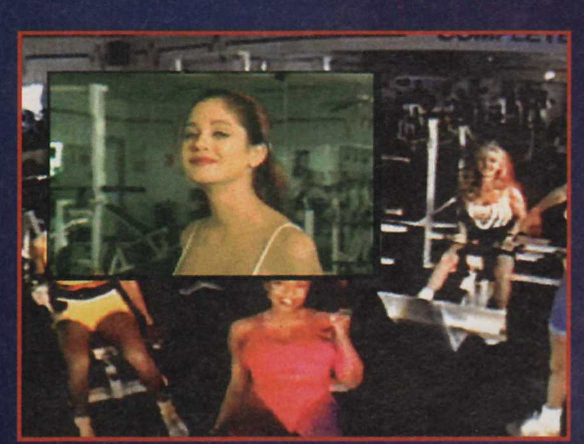
Joy: Au fait, c'est quoi votre définition d'un homme, d'un vrai (Man Enough) ?

T.K.: Chacune ou chacun a sa définition de l'idéal. Pour moi, il faut qu'il soit suffisamment proche, sans pour autant être un double.

Joy: En tant que femme, si cela existait, vous aimeriez jouer à "Woman Enough" ?

T.K.: J'adorerais ça ! Je crois que ça serait une sorte de challenge. Oui vraiment, si ça existait, je voudrais être la première à y jouer !







Légende: Dans ce jeu sur CD-ROM PC, on doit draguer différentes filles. Par un jeu de questions-réponses, il faut se montrer le plus convaincant possible, suivant la personnalité de chacune (les fiches signalétiques sont présentes dans la boite). On drague aussi bien une avocate intello, qu'une sportive. De nombreuses séquences, sonorisées et animées, permettent de se rincer l'œil sans aller trop loin. Seule la rencontre finale avec la belle Tonia, sera plus pimentée.

Man Enough. Tsunami.

Planit. Media-Vision



Les éditeurs s'étaient enfin rendus compte qu'ils s'adressaient à une cible de choix : les ados de sexe masculin. Peu de temps après, les stars du charme et du porno s'affichèrent sur les boîtes de jeux et les publicités. Dans ce cas de figure, le modèle était peu en rapport avec le contenu. C'est ainsi qu'on put découvrir une Maria Whittaeker très "Erotic Fantasy" sur la jaquette du Barbarian de Psygnosis, jeu de baston bête et méchant. A la suite de quoi, on vit apparaître toute une série de strip poker : Maria Whittaeker Strip Poker (Namco), Samantha Fox Strip Poker (Martech), Teenage Queen (Ere Informatique).

Des lendemains orgiaques

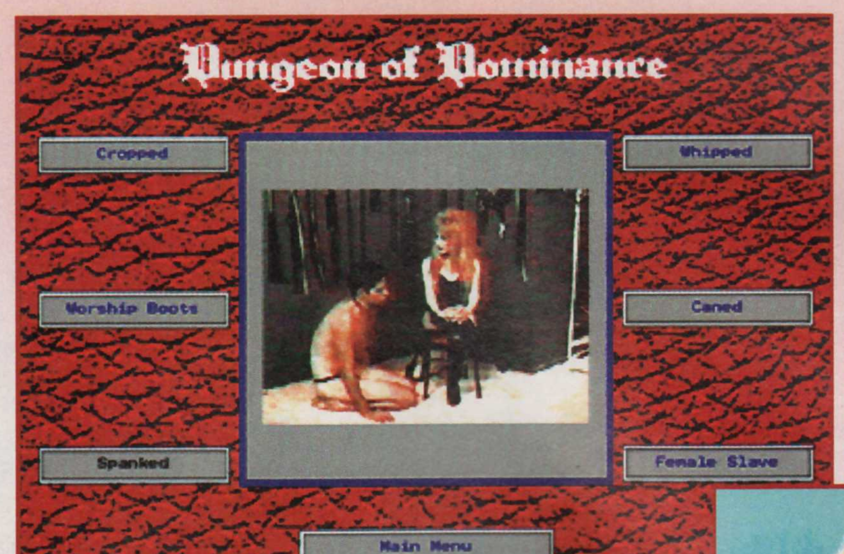
Côté pro, les mêmes arguments de vente firent ressembler la presse de l'époque aux calendriers promotionnels d'un spécialiste de l'accessoire auto. La moindre pub pour traitement de textes ou imprimante, suggérait avec mufflerie qu'une collaboratrice est toujours prête à faire des heures sup' pour peu qu'on la gâte. C'est faux !



VOICI LES TECHNO-VOYEURS

Aujourd'hui, le marché du jeu X est un marché à part entière, bien qu'il soit généralement séparé des circuits de distribution traditionnels. S'il est possible de se procurer des produits de charme chez son revendeur habituel, les logiciels interdits aux mineurs se cantonnent à la vente par correspondance. On remarquera au passage qu'à l'exception des consoles de jeux, les autres machines sont touchées. Dans le monde du logiciel X, on retrouve ainsi Vivid, connu pour ses cassettes vidéo ou encore Playboy, qui édite un agenda electronique tournant sous Windows.

Dans cette débauche de "softs hards", se côtoie le pire comme le meilleur. Les machines actuelles, avec leurs capacités d'affichage de qualité pornogra... oups ! photo-



les jeux actuels, si la récompense est du même cru – et je vous garantis qu'elle l'est, crue –, le bâton qui secoue la carotte s'est sophistiqué. Jeux d'aventures, voyages virtuels, tous les moyens sont bons pour étonner le techno-voyeur. Du reste, le voyeurisme laisse présager un manque total de participa-

Le futur passera par le Cyber Sex

graphique, ont relancé le style Slide Show, mais c'est surtout du côté de l'interactivité que les progrès les plus importants sont intervenus. A l'époque du Strip Poker, il fallait battre la machine pour espérer voir la ou les partenaires se désaper (je me suis toujours demandé si le perdant en faisait autant, seul devant sa bécane !). Avec tion, ce qui est loin d'être le cas avec les produits à venir. Certes, personne ne s'est encore électrocuté en tentant sur sa machine un interfaçage contre-nature, mais au train où vont les choses, il serait bon de penser à se mettre à la masse si l'on souhaite pénétrer les secrets du futur autrement qu'avec un bâton de joie encore fumant.

DUNGEON OF DOMINANCE

Ce curieux CD-ROM pour PC est en définitive un immense coup de pub. Au moyen de différents films et photos commentés, les amateurs de SM pourront prendre connaissance des gâteries qui leur seront prodiguées au "Cachot" de L.A., dont le numéro de téléphone figure en bonne place. Outre Jaqueline, on y trouve aussi les coordonnées d'autres maîtresses. Alors, cuir ou latex ?

DUNGEON OF DOMINANCE. MISTRESS JAQUELINE INC.



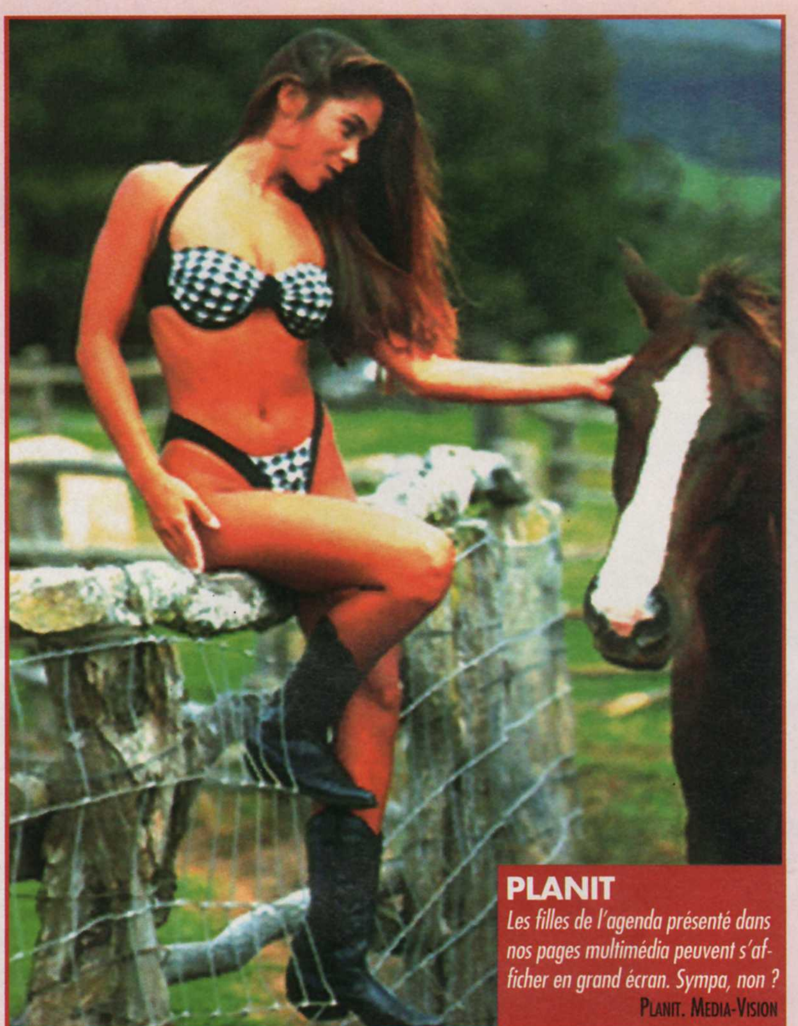




THE PLAYBOY ELECTRONIC DATEBOOK

Des années 50 à nos jours, les pin-up du magazine s'affiche sur un calendrier agenda pour PC Windows. On remarquera au passage les nus très artistiques d'une certaine Norma Jean Baker. C'est soft, éventuellement pratique et d'un chic ! Attention que votre cravate ne jure pas avec la couleur de fond d'écran.

THE PLAYBOY ELECTRONIC DATEBOOK. PLAYBOY ENTERPRISES.



PLANIT
Les filles de l'agenda présenté dans nos pages multimédia peuvent s'afficher en grand écran. Sympa, non ?
PLANIT. MEDIA-VISION



NTERACTIVE ADVENTURE OF SEYMOURE BUTTS.
Reprenant le principe de l'émission Buttman (homme à fesse) connu aux États-Unis, ce logiciel pour PC Windows et Macintosh permet de vivre en vue subjective la journée d'un dragueur. Entièrement réalisé à partir de séquences vidéo montées avec des extraits de film porno, Interactive adventure est un jeu à part entière. L'interaction se fait en cliquant sur des phrases que l'on choisit pour communiquer avec les femmes rencontrées. Ça ressemble à Man Enough, version "adulte averti". Et comme un adulte averti en vaut deux...
INTERACTIVE ADVENTURE OF SEYMOURE BUTTS. NEW MACHINE PUBLISHING.



LA TECHNO-ORGIE

Même si la technologie est encore loin de permettre les débordements qu'on nous annonce, il est probable que le futur passera par le Cyber Sex. Pour le moment, la chose est surtout bonne à faire vendre du papier, mais le fait même que le sujet déchaîne les passions, va donner aux chercheurs du futur de quoi laisser libre cours à nos fantasmes. Et comme les chercheurs de ce futur sont les ados d'aujourd'hui... D'ores et déjà, les concepts sont au point. Le temps de résoudre quelques problèmes techniques, liés surtout aux vitesses de transmission des données, et l'humanité vivra des lendemains orgiaques où il sera possible de se livrer à tous les excès, sans risque.



Pour les pays riches, la bonne vieille méthode consistant pour l'homme à introduire le euh... je, enfin tout ça, ne sera qu'une possi-







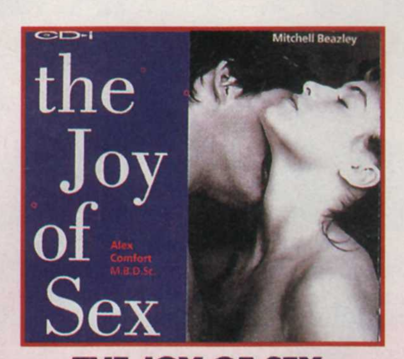
COBRA MISSION
Destiné aux possesseurs de PC âgés de plus de treize ans, ce jeu d'aventure/action reprend l'imagerie chère aux amateurs de manga, ces petites BD que les adultes nippons lisent en allant travailler ou en en revenant, c'est-à-dire souvent. C'est un peu violent et nabokovien (tendance Mishima !), et personnellement, je trouve que les héroïnes ressemblent toutes au Prince Saphir. Détail amusant, un data disque destiné aux plus de 18 ans permet de modifier le jeu afin de bénéficier d'un graphisme plus éloquent. Si tous les éditeurs de jeux pouvaient en faire autant, ça relancerait l'intérêt de pas mal de produits. Principalement en ce qui concerne Sonic. C'est vrai, comment font les hérissons, hein ?
COBRA MISSION. MEGATECH.



Plus personne n'oubliera de payer sa note d'électricité

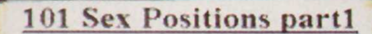
bilité délicieusement rétro et vaguement perverse parmi tout un choix n'ayant pour limite que l'imagination humaine, ce qui place la barre très haut. Equipés de combinaisons tactiles et de diverses prothèses, des amants d'un soir se rencontreront sur les autoroutes de données pour se prodiguer du plaisir par delà les mers et les frontières : devant son écran, ou mieux encore, immergé dans un monde virtuel au moyen d'un casque de visualisation 3D, on cliquera sur le bout d'un sein à Paris et quelqu'un frissonnera à Tokyo. Connectés en réseau, les partisans du libre échange et du sport d'équipe s'interfaceront comme des bêtes dans de gigantesques lieux de rencontre télématique. Ailleurs, à l'abri de mots de passe et contre un numéro de télécarte, les solitaires fréquenteront des "centres serveurs de rendez-vous", afin d'y rencontrer une personne ou même une machine complaisante. Utiliser le casque 3D d'une copine reviendra à changer de sexe. D'ailleurs, pourquoi se contenter de changer de sexe ? Avec un logiciel approprié, il sera possible de se transformer ou de transformer l'image de l'autre en n'importe quoi. Dans ce futur délirant, le pervers sera celui qui ne prend son plaisir qu'avec une enclume, un porte-avions ou une représentation de lui-même ! Demain, les voyeurs se rinceront l'œil avec les images de synthèse générées par les autres services qu'ils auront piratés. Demain, la brigade des mœurs sera équipée de scanners télématiques. Demain, plus personne n'oubliera de payer sa note d'électricité, et les censeurs se pencheront avec nostalgie sur les logiciels X d'aujourd'hui.

MOULINEX



THE JOY OF SEX.
Le CD-I, machine familiale ? Mhhh, oui mais pas toujours. Ne laissez pas traîner cette encyclopédie n'importe où.
CRÉDIT PHOTOS : THE JOY OF SEX. PHILIPS MEDIA.

101 SEXUAL POSITIONS PART 1.
Très hypocrite et plutôt instructif, ce Kama Sutra sur CD-ROM PC permet de se démettre les vertèbres avec panache. Prenez un abonnement chez l'ostéopathe, c'est le premier volume.
101 SEXUAL POSITIONS PART 1. VIVID DIGITAL.





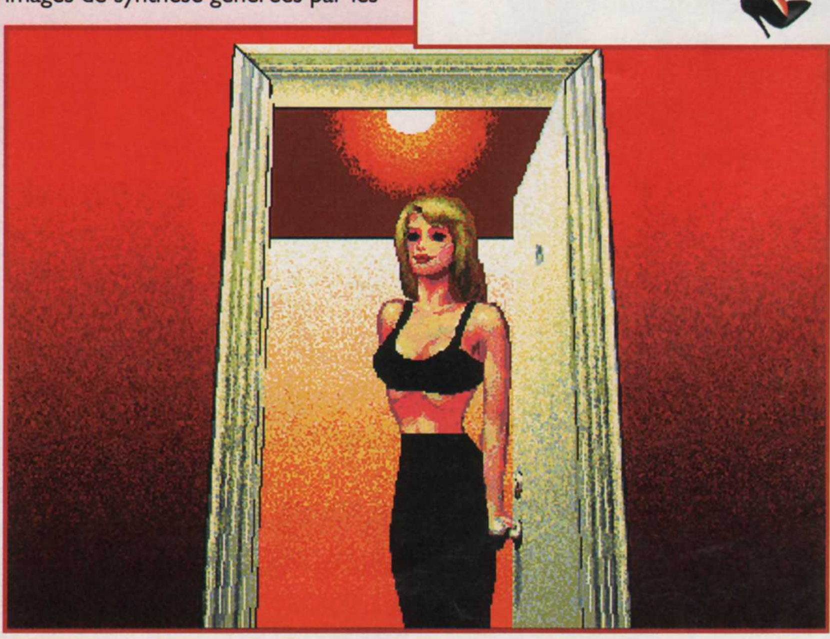








VIRTUAL VALERIE II
A paraître prochainement, Virtual Valerie II pour PC et Macintosh utilisera la technique de l'image de synthèse en 3D. On n'en sait pas plus sur le fondement de l'histoire...
VIRTUAL VALERIE II. REACTOR



VIRTUAL VALERIE.
Ce CD-ROM pour Macintosh permet de rencontrer Valerie. Pas assez complexe pour être un jeu, Virtual Valerie permet de s'amuser à introduire divers objets dans diverses cavités, au moyen du curseur de sa souris. Le terme pointeur est plus approprié. Comme la chose utilise des dessins, ça reste finalement assez drôle.
VIRTUAL VALERIE. REACTOR



REMERCIEMENTS À :
VIRTUAL DREAMS (16-1) 42 15 20 60
PHOENIX-DP (16) 59 82 95 00
FLOPPY INTERNATIONNAL (16) 83 90 28 00

L'ABONNEMENT à la carte



9 NUMÉROS +1 JEU À PRIX RÉDUIT !

ET CE N'EST PAS TOUT:

- **Les annonces que vous voulez faire passer sont prioritaires**
- **On vous offre120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK**

VOTRE TRUC À VOUS, C'EST CARRÉMENT L'AMIGA

• Si vous avez une **console CD32**, JOYSTICK vous propose le CD Microcosm, fourni en exclusivité pour Joy avec le T-Shirt et le CD des musiques du jeu. Attention, c'est une offre limitée aux 50 premières réponses, faites vite! Je sais, 50 c'est pas beaucoup. Alors, justement, grouillez-vous pour répondre.



POUR VOUS, LES 9 NUMÉROS DE JOYSTICK ET LE CD MICROCOSM POUR 430 FRANCS AU LIEU DE 654 FRANCS!

JOYSTICK ABOS
POUR VOUS SERVIR

B I E N V E N U E
TEL. 44.89.44.89

TICKET-TALON
COMPTE 8075000677681405

9 Nos JOYSTICK	225.00
KIT MICROCOSM CD 32	399.00
FRAIS DE PORT	30.00

TOTAL	654.00
PRIX JOYSTICK:	**430.00**

MERCI DE VOTRE VISITE
à bientôt!
0039 0794-7043 1486 15:26 15/ 2/94/ MAR

• Bon, vous avez un **Amiga** sans lecteur de CD, bon. Alors, pour vous, on a le jeu SECOND SAMURAI, il marche sur A500-600 et il existe une version spéciale pour l'A1200, pensez à le préciser sur votre bon de commande, sinon on va se tromper. Si vous oubliez de nous le dire, on vous envoie rien, on fait des photocopies de votre chèque et on vous ruine.



POUR VOUS, LES 9 NUMÉROS DE JOYSTICK ET LE JEU SECOND SAMOURAI POUR 340 FRANCS AU LIEU DE 554 FRANCS!

JOYSTICK ABOS
POUR VOUS SERVIR

B I E N V E N U E
TEL. 44.89.44.89

TICKET-TALON
COMPTE 8075000677681405

9 Nos JOYSTICK	225.00
JEU S.SAMOURAI A 1200	299.00
FRAIS DE PORT	30.00

TOTAL	554.00
PRIX JOYSTICK:	**340.00**

MERCI DE VOTRE VISITE
à bientôt!
0039 0794-7043 1486 15:26 15/ 2/94/ MAR

VOTRE TRUC À VOUS, C'EST PLUTÔT LE PC.

• Si vous êtes un nouveau venu sur PC, JOYSTICK vous propose d'équiper votre machine d'une bonne carte sonore, la **SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE VF**. Elle bénéficie dans le commerce d'un excellent rapport qualité/prix: au prix spécial Joystick, c'est une affaire extraordinaire! Elle est faite de plein de petits composants absolument charmants soudés par des maîtres en la matière, de vrais orfèvres qui travaillent au millième de micron près, elle marche au poil, un vrai bijou.

POUR VOUS, LES 9 NUMÉROS DE JOYSTICK ET LA CARTE SOUNDBLASTER POUR 654 FRANCS AU LIEU DE 974 FRANCS!

JOYSTICK ABOS
POUR VOUS SERVIR

B I E N V E N U E
TEL. 44.89.44.89

TICKET-TALON
COMPTE 8075000677681405

9 Nos JOYSTICK	225.00
CARTE SOUND BLASTER	699.00
ENVOI RECOMMANDÉ	50.00
TOTAL	974.00
PRIX JOYSTICK:	**654.00**

MERCI DE VOTRE VISITE
à bientôt!
0039 0794-7043 1486 15:26 15/ 2/94/ MAR



• Vous avez déjà une carte sonore et vous êtes équipé d'un lecteur de CD-Rom.
JOYSTICK vous propose **MICROCOSM le nouveau jeu CD** de Psygnosis, fourni en exclusivité pour Joy avec le T-shirt et le CD des musique du jeu. Attention, c'est une offre limitée aux 100 premières réponses.
Je sais, 100 c'est pas beaucoup, vous vous dites "ça ne sera jamais moi, j'envoie pas le chèque", le coup classique.
Mais comme tout le monde se dit ça, vous serez parmi les 100 premiers. En fait, vous serez même TOUT SEUL à le commander. Vous pouvez en commander 100 d'un coup, vous aurez les seuls T-shirts dispos en France.

POUR VOUS, LES 9 NUMÉROS DE JOYSTICK ET LE JEU MICROCOSM (+ SON T-SHIRT) POUR 450 FRANCS AU LIEU DE 684 FRANCS!

JOYSTICK ABOS
POUR VOUS SERVIR

B I E N V E N U E
TEL. 44.89.44.89

TICKET-TALON
COMPTE 8075000677681405

9 Nos JOYSTICK	225.00
KIT MICROCOSM PC	429.00
FRAIS DE PORT	30.00
TOTAL	684.00
PRIX JOYSTICK:	**450.00**

MERCI DE VOTRE VISITE
à bientôt!
0039 0794-7043 1486 15:26 15/ 2/94/ MAR



• Vous avez un **PC** mais pas ce foutu lecteur CD-Rom dont tout le monde cause. JOYSTICK vous propose le jeu JIM POWER, livré avec les lunettes magiques et spéciales 3D.

POUR VOUS, LES 9 NUMÉROS DE JOYSTICK ET LE JEU JIM POWER POUR

JOYSTICK ABOS
POUR VOUS SERVIR

B I E N V E N U E
TEL. 44.89.44.89

TICKET-TALON
COMPTE 8075000677681405

9 Nos JOYSTICK	225.00
JEU JIM POWER	369.00
FRAIS DE PORT	30.00
TOTAL	624.00
PRIX JOYSTICK:	**399.00**

MERCI DE VOTRE VISITE
à bientôt!
0039 0794-7043 1486 15:26 15/ 2/94/ MAR

BON DE COMMANDE

à retourner à : JOYSTICK
90, rue de Flandre 75 947 PARIS CEDEX

J'AI UN PC ET JE SUIS INTÉRESSÉ PAR L'OFFRE :

❑ CARTE SOUNDBLASTER (CT 042 CC47)
❑ MICROCOSM + T-SHIRT + CD (CT 043 CC47)
❑ JIM POWER (CT 046 CC47)

J'AI UN AMIGA ET JE SUIS INTÉRESSÉ PAR L'OFFRE :

❑ MICROCOSM CD32 + T-SHIRT + CD (CT 044 CC47)
❑ SECOND SAMURAI A500/600 (CT 045 CC47)
❑ SECOND SAMURAI A1200 (CT 045 CC47)

Nom : ....

Prénom : ....

Date de naissance : .... Sexe : ❑ M ❑ F

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

Ordinateur(s): : .... Tortue : ❑ Oui ❑ Non

Pseudo : ....

(pour profiter du 3614 JOYSTICK. A créer en 3615)

Je vous règle par: ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat (à l'ordre de HDP)

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

Qui, ce mois-ci, a-t-il donc bien pu gagner les jeux que nous offrons tous les mois, ou plutôt quis, puiqu'ils sonts plusieurs? Il s'agite de Daniel Rodner, alias Black Hole, qui gagne un superbe jeu pour son PC, et de Jean-Louis Larue, alias Jean-Louis Larue, qui gagne aussi un superbe jeu pour son PC, sauf que comme il a pas un PC mais un Amiga, du coup, il gagne un superbe jeu pour son Amiga. Ons espèrent que vous aussis vous allez nous envoyers un maxs de trucs et gagner des superbes jeux pour vos beaux ordinateurs...

STEPHE

alias "je m'accordent avec les compléments d'objets directs quand celuis-cis sonts placés avants les participes".

COMMENT POKER?

Allez, on va gagner de la place. On ne vous explique plus comment appliquer tous ces beaux patches que vous voyez ci-contre. Si vous ramez, deux solutions: soit consulter un ancien numéro, soit nous envoyer (Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes. Par ailleurs, et pour des raisons légales, nous ne publierons plus dans chaque numéro la méthode à suivre pour limer les pistons de sa mobylette. Là encore, vous pouvez envoyer une enveloppe timbrée à "Limage de pistons, kittage et débridage Inc., 7 rue Adonfe, 56124 Putreblek".

BOMB'X

AMIGA

Un lot de codes: PLAIZ, SAFES, HEROS, EXTAZ, SLURP, WOUAH, HAAAA, RIGOL, FACIL, RAPID, SYMPA, PRESR, VATIF, MONST, GAMEX, GATHO, LIBER, STRIN, HAIRS, SOURI, EROTI, VIRTU, STRIP, HELLO, PIEDD, DONNA, DIVAN, MINIE, FORME.

Jean-Louis Larue

THE INCREDIBLE TOONS

PC

Editez le fichier "TOONS.SAV". Allez au secteur relatif "0" et mettez "01" aux déplacements suivants. Ainsi, le programme croira que vous avez déjà fini les tableaux où vous aurez mis "01".

PARTIE 1-CAKE WALK

1-Introducing Sid & All!: 88
2-Introducing Eunice!: 89
3-Cheese, ladder, tunnel: 90
4-Introducing Bik Dragon: 91
5-Up/Down Counter: 92
6-Catapults: 93
7-Electro ramps I: 94
8-Magnifying glass: 95
9-Electro ramps II: 96
10-Eunice flips out: 97
11-Catapult programming: 98
12-Vacuuming up: 99
13-Conveyors and gears: 100
14-Switches and hair driers: 101
15-Tunnel: 102
16-Say cheese!: 103
17-See ya later, Thumpulator: 104
18-Teeter Totter: 105
19-Teapot: 106
20-Scissors: 107
21-Timer Tumble: 108
22-Trap door: 109
23-Ruy burn: 110
24-Introducing Hildegard Hen!: 111
25-Chow man: 112
26-Pop goes the pistol: 113
27-Black ball bomb: 114
28-Programming Hildegard: 115
29-Skeleto bobbin: 116
30-Trans roto matic: 117

PARTIE 2-ALL BROWN, NO BROWN

1-Tunnel hopping: 118
2-Look out below: 119
3-Hungry Eunice: 120
4-Clobber the critters: 121
5-Thumpin' and bumpin': 122
6-Oh what a life: 123
7-Cat splat: 124
8-Yeeeouch!!!: 125
9-Cheese chase: 126
10-The mice will play: 127
11-Feed me!: 128
12-Pin cushion kitty: 129
13-Al goes ballistic: 130
14-Fry time: 131
15-Sid and Al Chow down: 132
16-Spy versus spy: 133
17-Sid breakfast Bonanza: 134
18-The early Al gets Sid: 135
19-Storming the fort: 136
20-The cheese stands alone: 137

PARTIE 3-REALLY, REALLY, REALLY HARD

1-Mouse trap: 138
2-Porkin' peanunts: 139
3-Tigh rope rodent: 140
4-Pool table teaser: 141
5-Prison break: 142
6-Kitty vac: 143
7-Mouse droppings: 144
8-Spelunking: 145
9-Combustible Kitty: 146
10-Bombs away!: 147
11-A day at the circus: 148
12-Minus one mouse: 149
13-Mouse hunt: 150
14-Special delivery: 151
15-The A-mazeing Sid: 152
16-Hungry Al: 153
17-Minimalist: 154
18-The gamey show!: 155
19-Missile mouse: 156
20-Hairball hall of fame: 157
21-Mistery message part 1: 158
22-Mistery message part 2: 159
23-Mistery message part 3: 160
24-Mistery message part 4: 161
25-Mistery message part 5: 162

PARTIE 4-LOONEY BIN!

1-Kitty bites the bullet: 163
2-Brain sprain: 164
3-Pencil power: 165
4-Adventure part 1: 166
5-Adventure part 2: 167
6-Adventure part 3: 168
7-Looney ballooney: 169
8-Attack of the pacoderms: 170
9-Piano lessons: 171
10-Ladders gone looney: 172
11-Tunnel teaser: 173
12-Kitty takes a plunge: 174
13-House hunt: 175
14-Castel Mousenstein: 176
15-Kitty knits a sweater: 177
16-Citter jitters: 178
17-Sid's three ring circus: 179
18-Fish wish: 180
19-Balloonastics: 181
20-Hen house: 182
21-Al in the house of pins: 183
22-The house that Sid built: 184
23-Kitty bunch: 185
24-Mad house: 186
25-Kitty Kaboom!!!: 187

Carim "C&R Brothers" Khoyratty

GRAND CONCOURS

Voici un nouveau concours dans Joystick: les meilleures astuces élues par un jury d'honneur constitué de Tonton Stéphane (et de lui seul), gagneront ce concours doté de nombreux lots. Le premier prix, récompensant les meilleures soluces du mois, est un beau chéquos de 300 francs. Le second prix, récompensant les trucs, les astuces et les patches, est un chèque en papier massif d'un montant de 50 francs (par astuce). Le Grand Prix du Jury, décerné tous les mois, va à celui qui a envoyé le plus de trucs originaux dans le mois (publiés ou non). Il gagne en effet un jeu pour son ordinateur. Pour jouer, envoyez vos soluces, astuces et cactus à Joystick, 103 bd MacDonald, 75019 Paris.

LITIL DIVIL

PC

Pour lancer le jeu, tapez: KmCINpOcKeT. Vous activerez ainsi le SKIP LEVEL; appuyez sur F1 pour en changer. divil MEANING: appuyez sur SHIFT T pour faire le plein d'énergie. divil DONKEY: Appuyez sur T pour avoir des trésors supplémentaires. divil GRUMPY: Appuyez sur K pour obtenir des clés supplémentaires. divil Nicole: Appuyez sur SHIFT P pour marcher à travers la pièce. Il est également possible de combiner le tout.

BRUTAL SPORTS FOOTBALL

AMIGA

Voici quelques codes. 0=zéro

1	0D!CH5555 55404V357	**2**	MA2LWFTTT TTVGH!0Y2
3	V0PDHV333 33KTKCKJD	**4**	X76Y1FTTT TTVBV7YX2
5	VQQSH8CCC CC9598989	**6**	!DWM7V777 77FTFNHBF
7	B1SH5YKKK KK3Q32V85	**8**	LSQ7S!KKK KK3V39663
9	C902P9999 99CWCRKGB	**10**	LQN!LMMMM MM1X10101
11	CPXGVMWWW WWSJSLSRR	**12**	KWJXM8HHH HH515Y444
13	GOKW97GGG GG6P6239!	**14**	WR5LZP!!! !!BZBQJLG

Pierre-Marie Birken



ZOOL 2

AMIGA

Quand "press fire for options" apparaît à l'écran, tapez:
CREAMOLA: bonus de 10 vies
VISION: bonus de 20 vies
KICKASS: réutilise les bombes
NAPOLEAN: bonus level à chaque niveau
ALCENTO: pourcentage à 99%
OLDENEMY: stoppe le temps
TOUGHGUY: invincibilité (ne fonctionne pas sur l'électricité et les murs piquants)
SESAME: démarrer au level 1
RONSON: démarrer au level 2
FUNKYTUT: démarrer au level 3
HISSTERIA: démarrer au level 4
MARROBONE: stoppe la balle sur le stage bonus
BUMBLEBEE: permet de changer de level en appuyant sur entrée.

ARABIAN NIGHT



Voici comment vous débarrasser rapidement de tous les satanés boss de ce jeu.
Pour battre le boss du premier niveau, celui de la terre, il faut arriver avec environ trois fioles de deux unités. Dès que le boss apparaît, placez-vous à côté de l'endroit où le cailloux qu'il lance touche le sol. Dès que cette pierre touche le sol, frappez dedans. Répétez cette opération jusqu'à la mort du boss. Reprenez de l'énergie lorsque ça commence à devenir urgent, et cela même si le boss vient de mourir.
Pour battre le boss du deuxième niveau, le poisson, il suffit d'abord de repérer l'endroit de la sortie. Placez-vous à proximité, et frappez-le deux ou trois fois dès qu'il se montre, puis repartez vers l'autre bassin et sautez quand il tire ses épines. Si vous vous faites ramasser par une bulle, partez tout de suite. Deux coups lui enlèvent une unité.
Pour battre les boss du troisième niveau, deux gros robots, ne vous occupez pas de celui qui se balade en haut. Il ne vous fera rien, sauf si vous lui foncez dessus. Placez-vous à côté de la roulette droite ou gauche, et frappez-la. Lorsque le petit robot s'approche un peu trop, passez de l'autre côté de l'écran pour frapper l'autre roulette. Sautez par-dessus le petit lorsqu'il est à terre, tout en passant sous le gros. Frappez ces deux roulettes jusqu'à ce que l'eau tombe. C'est cette eau qui finira par achever les boss. Il suffit de répéter l'opération plusieurs fois.
Pour battre le boss du quatrième niveau, le démon, dès qu'il se met à tourner, mettez-vous au centre en tirant. Il ne fera qu'un tour, puis il va tirer. Evitez son tir tout en tirant vous aussi. Ensuite, il va foncer vers vous, évitez-le à votre tour. Il recommencera à faire un tour, tirez et recommencez l'opération plusieurs fois.
Pour battre le boss du cinquième niveau, le dernier, il faut savoir qu'à sa première attaque, il va alterner entre la droite et la gauche. A son apparition, il va souffler de façon à ce que vous ne puissiez plus avancer, même en courant. Débrouillez-vous pour être en face de lui, de façon à pouvoir le frapper plusieurs fois, ce qui n'est pas vraiment dur. Quand il n'aura plus d'énergie, il changera de tactique. Il apparaîtra soit à gauche, soit à droite, soit au milieu. Evitez ses tirs tout en le frappant, jusqu'à ce qu'il meure définitivement.

Patrice Gavroy

FRONTIER : ELITE II



Commencez le jeu sur la station de la planète LAVE, c'est le premier choix du menu. Cliquez sur l'icône du téléphone et choisissez l'option du chantier naval. Choisissez ensuite l'option des vaisseaux neufs et d'occasion. Vous n'avez que 100 crédits, mais cliquez quand même pour acheter le premier vaisseau de la liste. Vous serez alors l'heureux possesseur d'une petite fortune. Revendez le vaisseau que vous venez d'acheter s'il ne vous convient pas.

Jean-Pierre Deltour

JEUX CRACK

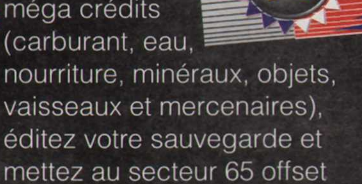
LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

SECOND SAMURAI

Banzai! Voici tous les codes :
Niveau 2 : PZZCEZTS
Niveau 3 : TVELPK62
Niveau 4 : MCFYUMIC
Niveau 5 : 24VC5RTJ
Niveau 6 : CK1Y4AAA
Niveau 7 : PLRK4I14
Niveau 8 : 2LWZLURY
Niveau 9 : YMCQ1H6B

Jean-Louis Larue

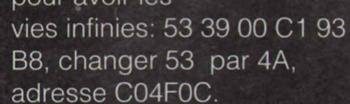
STARLORD



Pour avoir un maximum de méga crédits (carburant, eau, nourriture, minéraux, objets, vaisseaux et mercenaires), éditez votre sauvegarde et mettez au secteur 65 offset 09 : FF FF FF 00 10 27 10 27 10 27 10 27 10 27 10 27 F4 01 F4 01 10 27 10 27.

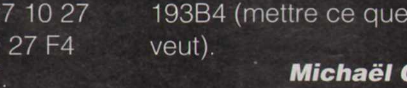
Grégory Besset

STARDUST



Avec une cartouche Action Replay Mk III, pour avoir les vies infinies: 53 39 00 C1 93 B8, changer 53 par 4A, adresse C04F0C.
Temps : modifier à l'adresse 193B4 (mettre ce que l'on veut).

Michaël Cuvillier



SIM CITY 2000



Créez une nouvelle ville avec l'option "Edit New Map" et appelez-la par exemple TOTO.SC2. Editez avec PCTools, le fichier TOTO.SC2 en recherchant la chaîne hexadécimale 81 00 02 4E 20 qu'il faut remplacer par 81 00 02 FF FF. Vous obtiendrez ainsi 65 535 $ pour commencer votre ville. Si votre ville est déjà entamée, il faut relever le montant de votre argent et le transformer en hexadécimal. Vous obtiendrez alors 4 valeurs qui seront facilement retrouvables avec PCTools.
Exemple : 15534$ = 3BFA. Recherchez la chaîne 3BFA dans le fichier de votre ville, et normalement à la 3e ligne (déplacement 00 32), vous devriez trouver votre bonheur. Remplacez les valeurs 3BFA par FF FF, et vous obtiendrez les fameux 65 535$.
Tapez "PORN" pendant le jeu, et vous entendrez une digit étonnante, loufoque, bizarre... (de femme, quoi !).
Attention, les "FUND" de l'ancienne version sont maintenant des prêts (emprunts) qu'il faudra penser à rembourser.

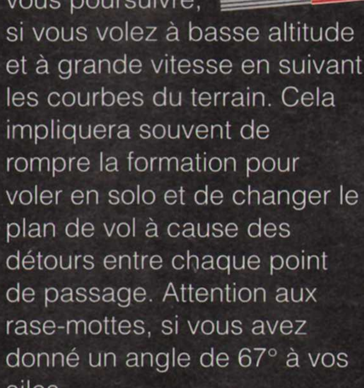
Guillaume Main

THE HAND OF FATE (1ÈRE PARTIE)



1 The Swamp of the Doom: Prendre le bottin dans le frigo. Appeler tous les gens dont le numéro commence par 42. Entrer dans le bac à légumes. Demander à Frodon de mettre le vélo dans l'entonnoir, et cliquer neuf fois sur les racines de l'arbre. Lancer l'enclume sur le lutin. Utiliser la spatule pour le décoller. Une fois de retour dans kyrandia MXVII, utiliser la punaise avec le lutin et le cadre. Offrir le portrait à Alice. Quand elle parle une deuxième fois, répondre (1), (3) et (98). Lorsqu'elle commence à sourire, dire (1), (1), (1) et (69). Prendre le poil. Remettre ses vêtements et rejoindre Iolon dans le vaisseau.
2 The Nerverending Igloo: Cliquer sur l'aquarium. Lancer une torpille sur la boîte de Lego. Utiliser le poil sur le cristal et sur la boîte de Lego. Utiliser le four et régler sur 12 minutes, thermostat 9. Avec les gants, démouler l'anaérobinariturbocompulseur paradigmatique d'inversion molle. Le donner à la poule. Prendre l'œuf.
3 Cruising: Mettre la mine de crayon dans l'œuf. Demander du feu au garde. Faire sauter la serrure et prendre la confiture avec la raquette de tennis. Monter sur le pont avant et utiliser le cordage sur l'échelle. Prendre la pomme.
4 The cursed Burrow: Jouer aux échecs avec Sponk. Lorsqu'il perd, lui lancer le grille-pain et sortir par le nord. Dans le labyrinthe, faire H, D, B, B, B, E, O, N, S, E, S, N, S, N, D, G, H, B, E, O, S, N, S. Prendre la torche. Faire N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D. Prendre le briquet. Lorsque vous le voyez, faire N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D, N, S, E, S, N, S, N, D et ramasser l'agrafeuse. Refaire le chemin inverse et donner l'agrafeuse à la reine des abeilles. Fin.

TORNADO



Les intercepteurs ennemis auront du mal à vous poursuivre, si vous volez à basse altitude et à grande vitesse en suivant les courbes du terrain. Cela impliquera souvent de rompre la formation pour voler en solo et de changer le plan de vol à cause des détours entre chaque point de passage. Attention aux rase-mottes, si vous avez donné un angle de 67° à vos ailes.
Pour un atterrissage avec un fort vent de travers, le système automatique d'approche a peu de chance de rester centré sur le guidage ILS. Entraînez-vous à l'atterrissage manuel...

Jean-Marc Cottar

INTERNATIONAL TENNIS OPEN



Pour toujours avoir les points lorsque vous avez le service, il suffit de servir dans le coin, du côté de la foule. Quand votre adversaire renvoie la balle, il faut aller carrément contre le filet et tirer dans le côté opposé de l'endroit où il se trouve.

Benoît Witarse

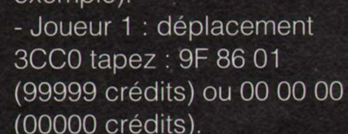
T.F.X.

Dans les trois pokes qui suivent, il faut modifier le fichier "TFXSAV.X" (X représente le numéro de la sauvegarde).
Pour modifier le nombre d'avions détruits, il faut aller au secteur relatif 0 et au 71e déplacement, puis mettre le chiffre que l'on veut en hexadécimal (si on met "FF" on obtiendra 255).
Pour modifier le nombre de missions complétées, il faut aller au secteur relatif 0 et au 83e déplacement, puis mettre le chiffre que l'on veut en hexadécimal ("FF"=255).
Pour modiifier le nombre d'heures de vol, il faut aller au secteur relatif 0 et au 87e déplacement, puis mettre le chiffre que l'on veut en hexadécimal ("FF"=255).

Olivier Schneider

GENESIA

Quand vos fonds sont bas, éditez la sauvegarde ("c:/genesia/gsave/0.dat", par exemple):



- Joueur 1 : déplacement 3CC0 tapez : 9F 86 01 (99999 crédits) ou 00 00 00 (00000 crédits).
- Joueur 2 : déplacement 3CC4 tapez : 9F 86 01 (99999 crédits) ou 00 00 00 (00000 crédits).
- Joueur 3 : déplacement 3CC8 tapez : 9F 86 01 (99999 crédits) ou 00 00 00 (00000 crédits).

Ainsi, vos adversaires n'auront plus les moyens de vous détruire !

Julien Charpentier

WIZ'N'LIZ

Un petit tour avec wiz'n'liz:
Radis+Radis: Une lettre bonus
Radis+Fraise: 50.000 points
Radis+Banane: Magasin
Radis+Orange: Remboursement des fruits
Radis+Carotte: 5 000 points
Radis+Patate: Temps maximum
Radis+Choux: Temps doublé
Radis+Mangue: 75 étoiles
Radis+Citron: 100 000 points
Radis+Oignon: Rubis
Radis+Poire: Changement de personnage
Radis+Cerise: 150 étoiles
Radis+Avocat: Ouvre ou ferme une porte
Radis+Champignon: Rien
Fraise+Fraise: 10 s. de temps supplémentaire
Fraise+Banane: Diamant
Fraise+Orange: Sortie
Fraise+Carotte: Points doublés
Fraise+Patate: 2 500 points
Fraise+Choux: 1 000 points
Fraise+Mangue: Sortie
Fraise+Citron: Sortie
Fraise+Oignon: Wiz à l'envers
Fraise+Poire: Sortie
Fraise+Cerise: Etoiles doublées
Fraise+Avocat: Double bonus round
Fraise+Champignon: 1 pt et 60s. supplémentaires
Banane+Banane: Jeu en noir et blanc
Banane+Orange: Rien
Banane+Carotte: 50 étoiles
Banane+Patate: Magasin de lettre
Banane+Choux: Magasin discount 50% moins cher
Banane+Mangue: Ouvre ou ferme une porte
Banane+Citron: Remboursement des fruits
Banane+Oignon: Sortie
Banane+Poire: Remboursement des fruits
Banane+Cerise: Changement de couleurs
Banane+Avocat: 45 s. de temps supplémentaire
Banane+Champignon: Temps ralenti
Orange+Orange: 1 point
Orange+Carotte: 500 points
Orange+Patate: Sortie
Orange+Choux: Rien
Orange+Mangue: Hasard
Orange+Citron: Sortie
Orange+Oignon: Sortie
Orange+Poire: 30 s. de temps supplémentaire
Orange+Cerise: 40 s. de temps supplémentaire
Orange+Avocat: Ouvre ou ferme une porte
Orange+Champignon: 10 000 points
Carotte+Carotte: Wiz peut sauter plus haut
Carotte+Patate: Sortie
Carotte+Choux: 20 s. de temps supplémentaire
Carotte+Mangue: Rien
Carotte+Citron: Transforme les fruits en bananes
Carotte+Oignon: 80 étoiles
Carotte+Poire: La vie des fruits est prolongée
Carotte+Cerise: Sortie
Carotte+Avocat: 1 étoile
Carotte+Champignon: 5 étoiles
Patate+Patate: Un fruit est changé en 100 étoiles
Patate+Choux: Ouvre ou ferme une porte
Patate+Mangue: Faux Game Over
Patate+Citron: Emeraude
Patate+Oignon: Sortie
Patate+Poire: Les fruits sont changés en étoiles
Patate+Cerise: Sortie
Patate+Avocat: Ouvre ou ferme une porte
Patate+Champignon: Ouvre une porte
Choux+Choux: 25 étoiles
Choux+Mangue: Sortie
Choux+Citron: 25 000 points
Choux+Oignon: Pas de lettre invisible
Choux+Poire: 5 s. de temps supplémentaire
Choux+Cerise: Fermer une porte
Choux+Avocat: The Shadowlands
Choux+Champignon: 50 000 points
Mangue+Mangue: Sortie
Mangue+Citron: 1 icône de temps
Mangue+Oignon: Hasard
Mangue+Poire: Ouvre ou ferme une porte
Mangue+Cerise: 100 étoiles
Mangue+Avocat: 1 s. de temps supplémentaire
Mangue+Champignon: Rien
Citron+Citron: 250 000 points
Citron+Oignon: Bonus lettre "SWAP"
Citron+Poire: Hasard
Citron+Cerise: Enleve une étoile
Citron+Avocat: Sortie
Citron+Champignon: 1 étoile
Oignon+Oignon: 1 s. de temps supplémentaire
Oignon+Poire: Pas de lapin mortel
Oignon+Cerise: Augmente les fruits
Oignon+Avocat: 20 000 points
Oignon+Champignon: 125 étoiles
Poire+Poire: 250 000 points
Poire+Cerise: Sortie
Poire+Avocat: 175 étoiles
Poire+Champignon: 200 étoiles
Cerise+Cerise: 50 s. de temps supplémentaire
Cerise+Avocat: Sortie
Cerise+Champignon: Remboursement des fruits
Avocat+Avocat: Fermer le niveau
Avocat+Champignon: Donner le bonus
Champignon+Champignon: Saphir

Max Thomas

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

BRUTAL FOOTBALL

Quatrième league - Premier match: F7FSJX9GS J9KHHDCDC
Quatrième league - Deuxième match: D39JS!K3J 23ZQ323!5
Troisième league - Premier match: FGHBRWWO5 G1KHRNNTT
Troisième league - Deuxième match: YWNT7K9QP 84Q1DBHTB
Troisième league - Troisième match: !419XMYQC 2HVS9Y9YX

Fabrice Perrouse

BLOODNET

Dans Bloodnet, on se retrouve rapidement à sec, surtout s'il faut équiper ses petits camarades. Alors, autant ramer un peu. D'abord, il faut éditer /bloodnet/save/game?.sav (remplacer le "?" par le numéro de la partie dans la grille, ou repérer la date et l'heure d'écriture pour savoir de quelle partie il s'agit), puis se déplacer au 3A4, et y inscrire "FF FF FF". La somme correspond à 16 millions de $ et des cacahuètes, ce qui est confortable comparé aux maigres 120 000 $ proposés à la base. Attention, Bloodnet est un petit futé du C-space, et contrôle les changements à chaque remise en route de la partie. Il faut ré-inscrire la même somme en 4569, sinon, il n'est pas d'accord avec vos magouilles. Enfin, si ça vous semble trop lourd à gérer, il faut inscrire la somme à l'envers par exemple "FF FF 0F" pour 1 048 575 $.

Gwen Heliou

MAD DOG MC CREE

Quand vous vous faites tirer dessus, appuyez immédiatement sur "P" : vous arriverez dans le tableau d'options. Choisissez alors "CONTINUE" et vous arriverez dans le jeu juste avant que le "cow-boy" vous tire dessus. Précédez-le alors. Vous pouvez faire cette manip autant de fois que vous le voulez.

Dylan Goubin

ESCAPE FROM THE CYBER CITY



Lorsque vous êtes devant le grand méchant du jeu, il ne faut pas tirer dessus, mais tirer le rond en haut. Lorsqu'il deviendra noir, la salle explosera et vous partirez en train.

Benoît Witarse

FURRY OF THE FURRIES



Avec une cartouche Action Replay Mk III, pour avoir les vies infinies: 53 79 00 C3 3B 74 61, changer 53 par 4A, adresse C164A4.

Michaël Cuvillier

FRONTIER/ELITE II

Pour modifier les caractéristiques du vaisseau de départ (Eagle Long Range Fighter), il suffit d'éditer le gros exécutable "Frontier" et de rechercher la chaîne hexadécimale : 000100190014. Vous devriez lire, autour de cette chaîne, ceci : 3539EAB6 00010019 00140026 00344012 00010002. Dans l'ordre, cela signifie :
- "3539" correspond à l'accélération avant de votre vaisseau, remplacez ces octets par "7FFF", pour avoir 60.6 g d'accélération.
- "EAB6" correspond à l'accélération arrière, remplacez ces octets par "8001" pour avoir 60.6g d'accélération.
- "00" indique que le vaisseau n'est pas équipé d'un écopeur de fuel, remplacez par "01" pour en avoir un.
- "01" indique le nombre maximum de lasers pouvant équiper le vaisseau, remplacez par "04", pour avoir le maximum de place disponible (mais il faudra quand même acheter les lasers).
- "0019" indique le poids total en charge du vaisseau (Eagle Fighter : 25 tonnes = 19 en hexa).
- "0014" indique la capacité en tonnes de la cale de votre vaisseau. Augmentez cette valeur pour pouvoir transporter plus de marchandises.
- "0026 00340012" Ne correspond à rien de connu
- "0001" correspond au nombre d'hommes d'équipage, pilote inclus.
- "0002" correspond au nombre maximum de missiles dont le vaisseau peut être équipé (mêmes remarques que pour les lasers).

Voilà ! Il est à noter que cette astuce marche avec n'importe lequel des vaisseaux du jeu. Il suffit pour cela de rechercher les octets correspondant à la masse et à la capacité du vaisseau (pour le Cobra MKIII, par exemple, il s'agit de la chaîne 00640050).

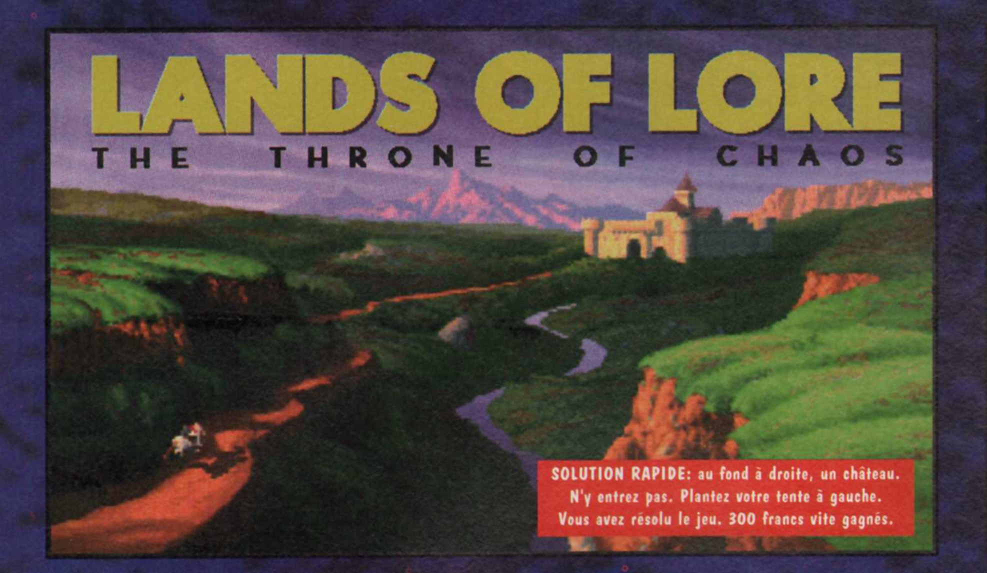
Éric Simonovici

COSMO'S COSMIC ADVENTURE



En cours de jeu, appuyez simultanément sur "TAB", "SUPPR" et "F12" pour activer le "Cheat Mode". Ensuite, il ne vous reste plus qu'à appuyer simultanément sur "F10" et l'une des touches suivantes :
"G" - Invincibilité (God Mode)
"Z" - Permet d'aller directement à n'importe quel niveau (Warp)
"?" - Montrer l'occupation de la mémoire
"P" - Faire une pause sans afficher de message à l'écran
"C" et "0" - Donne 5 vies et 9 bombes
"E", "N" et "D" - Montre directement la séquence de fin du jeu.

Daniel Rodner



SOLUTION RAPIDE: au fond à droite, un château. N'y entrez pas. Plantez votre tente à gauche. Vous avez résolu le jeu. 300 francs vite gagnés.

LANDS OF LORE a sans conteste été LA grosse surprise de ces six derniers mois, jamais un jeu n'avait suscité autant de questions, tous les records ont été battus, on se croyait revenus à l'époque dorée de Dungeon Master! Dans ces conditions, il était normal de vous guider au mieux dans cette longue aventure, voilà qui est maintenant chose faite grâce à cette solution complète réalisée à partir du travail de deux lecteurs. Bonne lecture!

A propos, tiens, je vais pouvoir glisser mon petit refrain. Si vous avez écrit la solution d'un jeu, envoyez-la nous: si elle est publiée dans le magazine ou sur le 3615 JOYSTICK (mot-clé *SOL), vous recevrez 300 francs. Quasiment de quoi se payer un nouveau jeu, tout bénef! Envoyez vos solutions à: **JOYSTICK - LES SOLUCES, 103 boulevard MacDonald, 75019 PARIS**. Si vous avez un PC, copiez votre solution au format ASCII (TXT) sur une disquette que nous vous renverrons.

GLADSTONE

A: Fontaine
B: Salle du trône
C: Bureau de Géron
D: Armurerie Victor
E: Herboristerie
F: Forêt

Allez à la salle du trône dans laquelle le roi vous indique ce que vous devrez faire. Il vous donne une clé. Utilisez cette clé dans la serrure du 1. Prenez l'atlas magique au 2. Allez voir Géron au C qui vous remet un mandat. Sortez du château par F pour aller dans la forêt du Nord.



Introduction: pendant la découverte des forêts ou des niveaux, prenez le temps de regarder votre atlas. Il vous montre les leviers et les faux murs que vous n'auriez pas vus. Gardez en tête les parties inexplorées afin d'y revenir par la suite. Reposez-vous souvent. Gardez les objets, ne les jetez que si réellement ils n'ont aucune utilité. Utilisez votre passe-partout sur les coffres et les serrures avant de partir à la recherche d'une clé. Laissez-vous tomber dans un trou s'il n'y a aucun autre moyen de continuer votre route. Et surtout, faites des sauvegardes aussi souvent que possible: elles peuvent éviter de recommencer tout un niveau. Suivez ces indications, elles vous aideront.

D
A
B
E
C

FORET DU NORD

A: Gladstone
B: Caverne
C: Marina
D: Draracle
E: Lac de la terreur

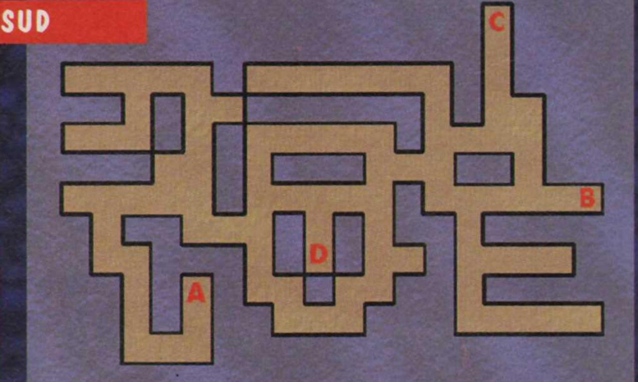
Allez au C (Marina). Donnez le mandat à la jeune femme pour qu'on vous emmène jusqu'à la forêt du sud. Vous pouvez explorer d'abord la forêt, vous y ramasserez pas mal de choses.

Je m'appelle Conrad. Je suis au service du bon Roi Richard. Je me suis porté volontaire pour contrer Scotia. Cette vieille sorcière veut anéantir notre royaume. Ma mission est de rapporter au plus vite le rubis de vérité qui se trouve dans le domaine de Roland. Après un sérieux entretien avec le Roi, je me rends dans sa bibliothèque pour prendre un atlas magique. Je vais aussitôt m'enquérir auprès de Geron Arbroath, le chambellan du Roi, qui me délivre un mandat officiel pour agir au nom de Sa Majesté. Après avoir fait la rencontre de Victor, de l'armurier et de l'herboriste de Gladstone, je me mets en quête du rubis de vérité.

FORET DU SUD

A: Manoir de Roland
B: Auberge
C: Marina
D: Peausserie Buck

Allez à l'auberge pour trouver un ami Timothy (cliquez sur le client de votre gauche) et une boussole (cliquez sur la porte de droite, un homme vous remettra une pierre). Sortez et allez au manoir de Roland au A. Vous pouvez aller au D pour acheter des bottes.

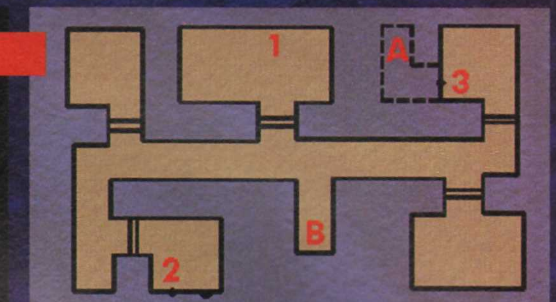


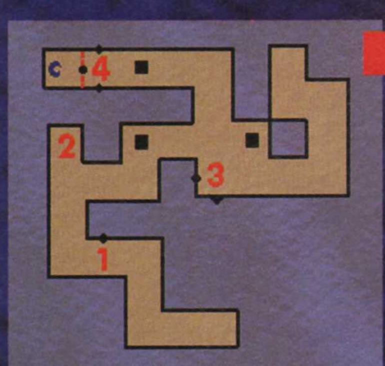
Je m'appelle Conrad. Je suis au service du bon Roi Richard. Je me suis porté volontaire pour contrer Scotia. Cette vieille sorcière veut anéantir notre royaume. Ma mission est de rapporter au plus vite le rubis de vérité qui se trouve dans le domaine de Roland. Après un sérieux entretien avec le Roi, je me rends dans sa bibliothèque pour prendre un atlas magique. Je vais aussitôt m'enquérir auprès de Geron Arbroath (...)

MANOIR DE ROLAND

A: Roland
B: Forêt

Allez au 1 prendre un parchemin brûlé et lisez-le. Appuyez sur le bouton du 2 pour ouvrir la niche à coté, prenez tous les objets. Allez au 3, appuyez sur le bouton (en bas à droite) pour trouver Roland dans sa cachette.
Ouvrez le coffre avec la clé (par terre), prenez l'argent et les objets du coffre.
Allez dans la forêt, puis à la Marina pour retourner à la forêt du Nord, puis à Gladstone. Quand vous ressortez du château, allez à la caverne (B) de la forêt du Nord.





CACHETTE (cavernes de bandits)

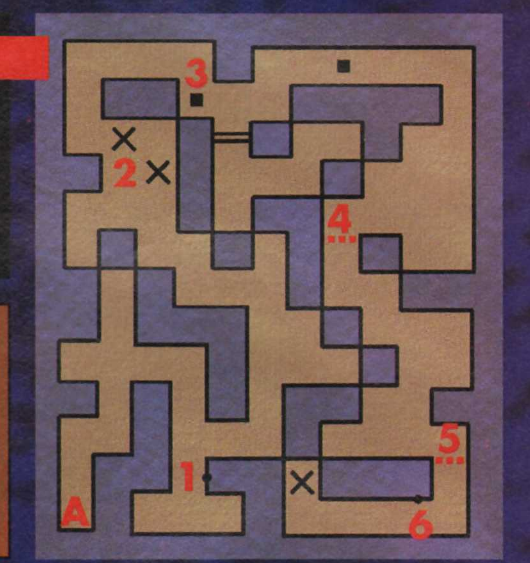
A: Forêt
Actionnez le levier du 1. Ramassez la lanterne au 2. Appuyez sur le bouton du 3 pour ouvrir une niche où vous trouverez une clé. Retirez la pierre de la plaque de droite et mettez des objets lourds sur l'autre plaque (celle de gauche): le mur du Nord s'ouvrira. Appuyez sur le bouton du Sud au 4, puis celui du Nord et de l'Ouest. Utilisez la clé trouvée au 3 sur le coffre. Sortez de la cachette et allez au Draracle (D).

Solutions: TE YAO VENG "PIQUE-A-TOUT" & DOMINIQUE MAURICIO "SUPDOM". Mise en page: MIC DAX.

DRARACLE NIVEAU 1

A: Forêt

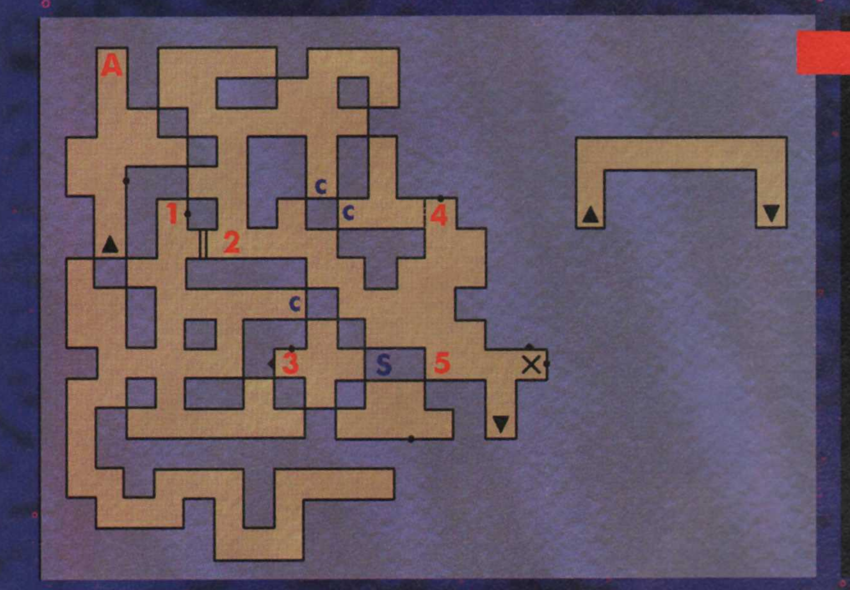
Actionnez le levier du 1, empruntez le passage apparu. Laissez-vous tomber dans l'une des trappes du 2 qui vous mène à la salle des Cocons du niveau 2. Ramassez le marteau, appuyez sur le bouton du Nord pour accéder à la salle des Cocons (cliquez sur le cocon de droite pour libérer Lora). Ressortez et appuyez sur le bouton du Sud et remontez. Revenez au 2 et appuyez sur les trois boutons du Sud pour fermer les trappes. La plaque du 3 ouvre la porte à côté. Cassez les murs fissurés du 4 et 5. Appuyez sur le bouton du 6 pour ouvrir une trappe à l'Est; descendez par cette trappe au niveau 2.



(...) le chambellan du Roi, qui me délivre un mandat officiel pour agir au nom de Sa Majesté. Après avoir fait la rencontre de Victor, de l'armurier et de l'herboriste de Gladstone, je me mets en quête du rubis de vérité.
Dans la découverte des allées de la forêt du nord, je rencontre un groupe d'hommes qui gardent l'entrée d'une caverne à l'ouest. Déjouant leur vigilance, je rapporte de la caverne une lampe et un jeu de clés. Grâce au mandat officiel, je traverse le lac en passant par la Marina. Je me retrouve alors dans la forêt du sud. Les orcs et les lézards géants peuplent cette forêt, il faut faire très attention, les lézards volent les armes et les objets. Je rencontre Timothy dans une auberge à l'est de la forêt, là où un homme m'a offert une boussole. Hélas (...)



Coffre	Porte
Escalier vers le bas	Oinjbe Bnijmlok (assez rare)
Escalier vers le haut	Passage secret
Levier / bouton / serrure	Téléporteur
Niche	Mur cassable
Plaque	Trou / puits



DRARACLE NIVEAU 2

A: Salle des cocons

Appuyez sur le bouton du 1 pour ouvrir la porte à côté.
Au 2, il faut choisir l'un des deux chemins en plaçant les deux pierres précieuses dans les deux fentes prévues à cet effet, la bleue au Nord et la verte à l'Est. Choisissons le chemin de l'Est.
Le bouton du 3 ouvre une niche où vous trouverez des Ginseng.
Au 4, mettez une dague dans la niche, appuyez sur le bouton du Nord et le levier apparu à l'Ouest, réappuyez sur le bouton du Nord, ouvrez la serrure apparue à l'Ouest avec un jeu de clés, réappuyez sur le bouton du Nord, mettez une autre dague dans la niche et réappuyez le bouton du Nord qui ouvre le mur de l' Ouest. Ouvrez le coffre de l'Ouest et gardez la dague incrustée.
Au 5, prenez la pierre et lancez-la vers l'Est: la trappe se ferme, descendez l'escalier pour aller au niveau 3.

DRARACLE NIVEAU 3

A: Draracle

La trappe du 1 est une illusion. Ramassez une clé au 2. Le bouton du 3 ouvre le mur de l'Est. Le coffre du 5 contient une clé rouge qui ouvre la serrure rouge du 6. Empruntez l'escalier du 7 pour descendre au niveau 4.

(...) nous arrivons trop tard, sire Roland, blessé, meurt dans son manoir. L'armée de Scotia a déjà volé le rubis de vérité. Nous retournons à Gladstone apprendre la mauvaise nouvelle au Roi.
Grande est notre stupeur en trouvant Richard pris entre les mains de Scotia! Heureusement, Dawn protège Richard de la sorcière. Le Roi est ensorcelé, nous le mettons dans un bouclier magique pour le maintenir en léthargie. Dawn me remet un parchemin magique et Baccata son apprenti remplace Timothy pour ma nouvelle mission, qui est de trouver un antidote pour sauver notre bon Roi.
Nous partons voir le Daracle afin qu'il nous dise quel est le remède. Le niveau 1 ne contient aucune difficulté. Il faut faire attention aux rats et aux bandits. Nous faisons la rencontre de Lora dans la salle des cocons au niveau 2. Après avoir détruit des pans de mur au niveau 1, nous redescendons...
au niveau 2. Les murs secrets sont nombreux, il faut être vigilant et ouvrir tous les coffres. Ce niveau (...)



DRARACLE NIVEAU 4

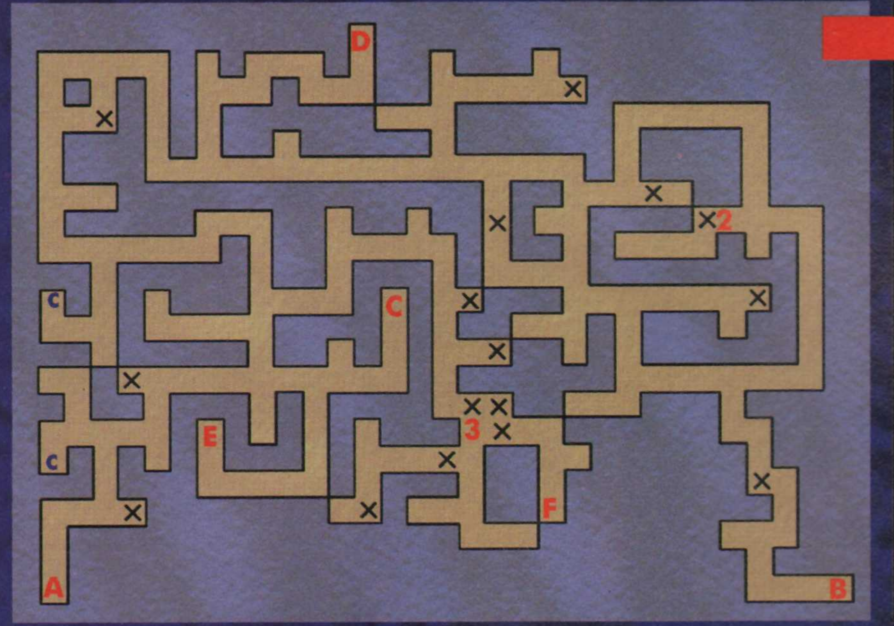
Appuyez sur le bouton du mur au 1. Cassez le mur du 2 (SUD) et allez ouvrir le coffre de l'Ouest. N'appuyez pas sur le bouton du 3, ceci actionnerait un lanceur de boules de feu au Nord. Cassez le mur Nord du 4. Appuyez sur le bouton du 5. Prenez l'escalier du 6, qui vous mène au A du niveau 3 (Draracle). Devant le Draracle, allez vers le coffret en Or (gauche) et mettez la dague incrustée dans le coffret. Puis revenez voir le Draracle. Allez vers le lac de la Terreur (E de la forêt du Nord) pour aller au bois d'Opin.

A: Lac de la terreur
B: Marécage
C: Mendiant
D: Chariot de Droek
E: Mines d'Urbish

Donnez quelques pièces au mendiant. Explorez le bois d'Opin. Allez au 1 pour trouver le parchemin de la foudre (sort). Allez dans les marécages.

BOIS D'OPIN





LES MARECAGES

A: Forêt d'Opin
B: Forêt (haut d'Opin)
C: Armurier
D: Chef Gorkha
E: Sorcier
F: Forgeron

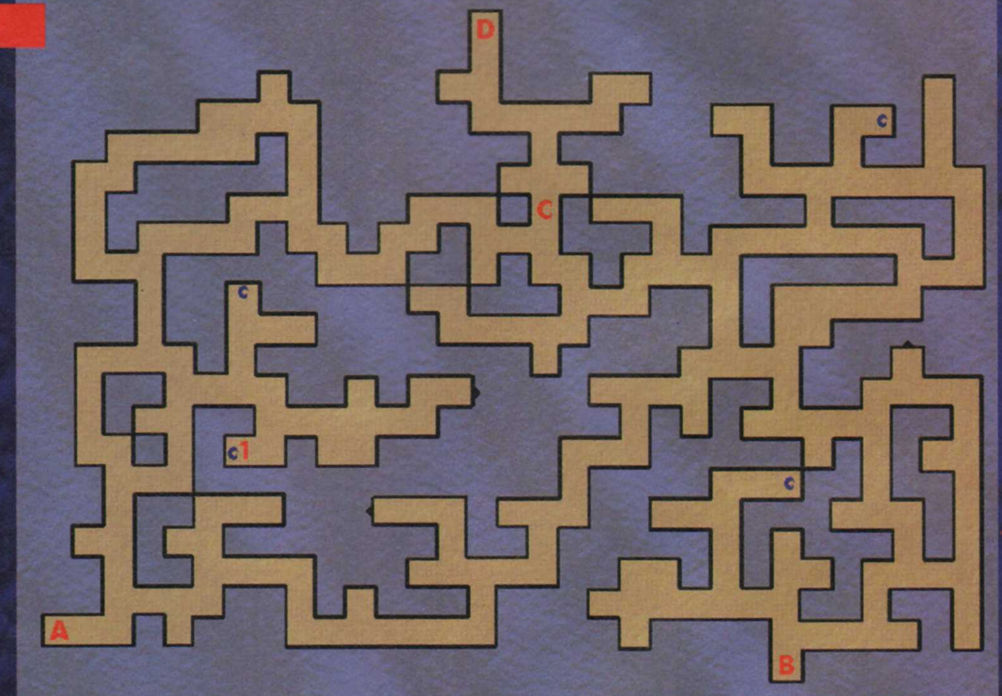
Ne tuez pas les habitants du marécage (tenant un trident), sinon vous ne pourrez plus marchander avec eux. Allez chez le sorcier pour lui montrer le parchemin de l'énigme. Mettez de l'eau du marécage dans une fiole (un des ingrédients de l'élixir). Allez voir le chef Gorkha qui détient le collier de vérité, négociez avec lui. Mettez quelque chose d'inutile dans la gueule du 1, mais avant cela, il faut lancer le sort "GEL" pour pouvoir marcher sur les puits, de même au 2. Tuez le chef des Hauts Bois et prenez le masque de cuivre aux environs de 3. Allez voir le chef Gorkha pour échanger le masque contre le collier de vérité. Sortez du marécage vers le bois d'Opin, allez voir (le chariot de) Droek et montrez-lui le collier de vérité pour pouvoir rencontrer Danon. Allez aux mines d'Urbish, mais n'entrez pas dedans, traversez-les pour aller au Haut du bois d'Opin.

(...) grouille d'araignées volantes, de nécrophages et de troglodytes, pouah. Le niveau 4 cache des escargots géants et une salle, où se trouve le Daracle, à qui nous devons faire offrande d'une coupe en argent ou d'une dague incrustée de joyaux. Il nous donne un parchemin avec une énigme. Nous devons trouver les quatre ingrédients servant à faire l'élixir de Tybal capable de guérir Richard. Lora reste auprès du Daracle, et très vite nous ressortons de la caverne; d'un pas pressé, nous retournons à Gladstone, auprès de Dawn, pour lui demander une information sur cette mystérieuse énigme. Malheureusement, Richard a été enlevé, et les membres de notre conseil (...)

HAUT DU BOIS D'OPIN

A: Marécage
B: Mines d'Urbish
C: Barrière de Scotia
D: Bois d'Yvel

Allez au 1 pour trouver un crâne vert. Allez aux mines d'Urbish (B) après avoir pris du miel de Frelin avec une fiole vide (un des ingrédients de l'Elixir).



(...) se sont enfuis. Timothy succombe à ses blessures consécutives au kidnapping. Notre Bon Roi demeure à l'abri grâce à la caisse magique, mais pour combien de temps encore? Il faut retrouver Dawn au plus vite. La Marina détruite, c'est Victor qui nous fait traverser le Lac de la terreur.

C'était dans le bois d'Opin que notre recherche se poursuit. Il y a des passages secrets, des orcs et des minotaures. Vers le centre de la forêt, nous rencontrons Droek sur son chariot. Pour parler à Dawn, nous devons prouver que nous disons la vérité, car Droek est méfiant. Un gentil mendiant nous remercie, nous lui avons donné cinq sous. Nous repartons alors vers les marécages au nord-ouest du Bois. Là, nous faisons (...)

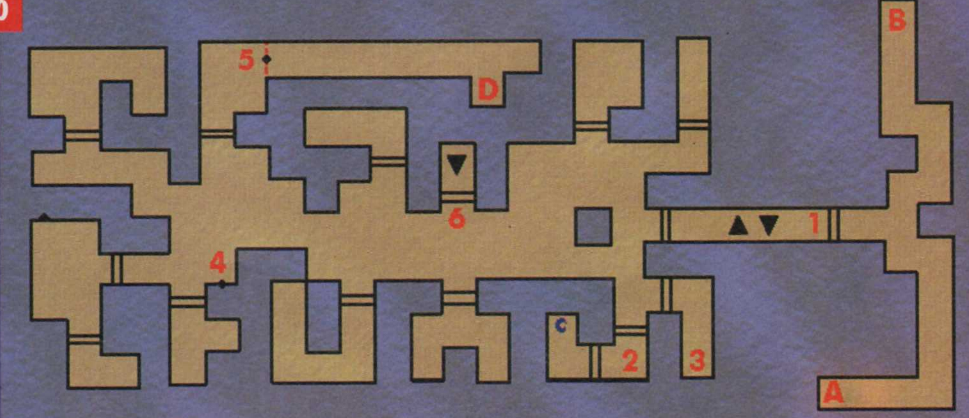
MINES D'URBISH NIVEAU 0

A: Forêt (Opin)
B: Forêt (HAUT Opin)
C: Machine
D: Bureau

Utilisez le crâne vert au 1 contre le gros ver. Au 2, fermez la porte par où vous êtes entré dans la salle 2, avant d'ouvrir l'autre porte qui mène jusqu'à un coffre.

Pour ressortir, faites l'opération inverse. Au 3, vous trouvez le parchemin de la boule de feu dans les tiroirs. Ouvrez la porte du 4 avec un jeu de clés. Appuyez sur le bouton du 5 pour accéder au bureau.

Descendez dans les mines par l'escalier du 6 (niveau 1).



MINES D'URBISH NIVEAU 1

Utilisez la clé d'argent trouvée dans le coffre du 2 du niveau 0 sur la serrure du 1. Appuyez sur le bouton du 2 (Nord) puis appuyez sur le bouton du 3. Utilisez le téléporteur apparu qui vous emmène au niveau 2.

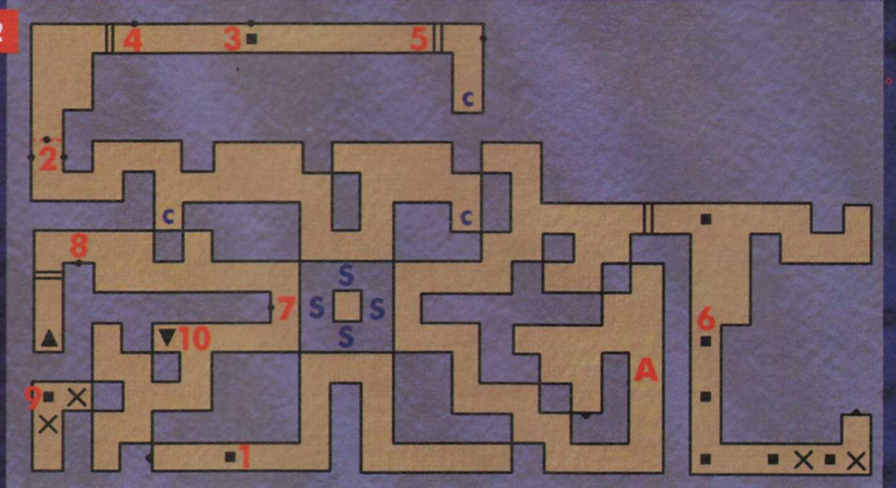
Remontez au niveau 1. Au 4, appuyez sur le bouton, allez prendre la clé au 5 et lancez-la vers le Nord, la plaque réapparue se ferme. Au 6, mettez la clé de la mine 2 dans la serrure. Au 7, actionnez le levier de l'Est. Après le 5, ouvrez le passage par une clé de la mine 2 pour ressortir.

(...) la connaissance des gorkhas, peuple sympathique et pacifique. Mais il y a les boglytes et les bâtons géants. Mathpasha, chef des gorkhas, nous demande de l'aide pour récupérer un casque de cuivre, que les bâtons géants leur a volés. En échange, il nous donne le rubis de vérité. Nous repartons voir Droek (...)

MINES D'URBISH NIVEAU 2

A: Odeur de gaz

Mettez quelque chose sur la plaque du 1 pour ouvrir une niche à l'Ouest. Au 2, actionnez le levier de gauche (Ouest), celui de droite (Est) puis celui du centre (Nord). Au 3, actionnez le levier de droite et appuyez sur le bouton du 4 et placez quelque chose sur la plaque du 3 pour ouvrir la porte de l'Est. Mettez-vous au 5 et tirez sur le bouton de l'Est. Au 3, levez le levier de gauche et abaissez celui de droite. Sortez. Au 6, posez quelque chose sur cette plaque et avancez de deux cases puis lancez un objet sur la plaque du Sud, etc... (une pression sur la plaque fait apparaître ou disparaître le feu) Au A, reculez et tirez une boule de feu, allez prendre une clé. Utilisez la clé de la mine 4 au 7 et celle de la mine 5 au 8. Posez quelque chose sur la plaque du 9 et laissez-vous tomber dans une des deux trappes pour aller au niveau 3.





MINES D'URBISH NIVEAU 3

A: Wagon de la mine

Au 1, détruisez les nids avec une boule de feu et appuyez sur le bouton du Nord. Cassez le mur fissuré (à l'Est) au 2 avec une pioche. Détruisez les nids au 3. Appuyez sur le bouton du 4, utilisez la clé d'argent de la niche sur la serrure du 5. Mettez le joyau d'or (trouvé dans le coffre d'à côté) dans la serrure du 6. Levez le levier de gauche du 7 et prenez le wagon; revenez au 7 et abaissez le levier de gauche, et levez celui de droite, reprenez le wagon. Ouvrez la porte avec un jeu de clés au 8, revenez au 7 et levez les deux leviers au 7 et reprenez le wagon. Appuyez sur le bouton du 9, puis celui du 10. Utilisez la pioche pour extraire du charbon au 11. Prenez l'escalier 13 pour descendre au niveau 4.

Le téléporteur du 12 vous ramène à l'entrée des Mines.

(...) après avoir pris un peu d'eau de marécage, le premier ingrédient pour l'élixir. De retour au chariot de Droek, Dawn nous donne l'une des quatre clés ouvrant la caisse magique du Roi et des fioles vides. Sur une ruche de frelons, nous récoltons du miel pour l'élixir. Notre aventure continue dans les mines d'Urbish. L'entrée est gardée par un lahrken, un monstre très puissant. Il faut autre chose que nos armes pour parvenir à le tuer. Et c'est dans le bois d'Opin que nous trouvons un crâne vert, nous permettant de venir à bout du monstrueux gardien. Nous rencontrons Scotia qui nous barre la route d'Yvel. Enfin, nous allons visiter les mines où l'on trouvera Paulson. Le niveau 0 de la mine contient des bureaux et une drôle de machine, qui ne fonctionne pas, il lui manque un engrenage et du charbon. Nous faisons la rencontre du magasinier, qui nous prête (...)

MINES D'URBISH NIVEAU 4

A: Cachette

B: Fantôme d'Orin

Appuyez sur le bouton du 1 et utilisez le téléporteur apparu. Au 2, appuyez sur le bouton de l'Ouest pour désactiver le lanceur de boules de feu, et appuyez sur le bouton du Sud. Dans ce niveau, vous trouvez le 3ème ingrédient de l'élixir: le sang de la pierre au 3 ou 7 (par exemple). Prenez l'engrenage au 4. Utilisez une pioche sur le tas de pierres aux 5 et 6. Ramassez une clé dans le tas d'os au B. Utilisez le téléporteur du 8, montez et utilisez le téléporteur du 12 du niveau 3. Allez à la salle des machines (C du niveau 0), mettez le charbon derrière la grille (après l'avoir ouverte) et mettez l'engrenage sur la machine, puis actionnez le levier pour faire marcher la machine. Allez au 10 du niveau 2, descendez, appuyez sur le bouton, prenez la clé et remontez. Retournez au niveau 4. Au 9, utilisez la clé brillante sur la serrure de droite et la clé rouillée sur l'autre. Allez retrouver Paulsin au A. Allez au 10, ouvrez la porte à l'aide de la clé de la mine 4, prenez le téléporteur du Nord au 11 pour revenir au niveau 0 des Mines. Allez au C (barrière de Scotia) dans le Haut Bois d'Opin. Utilisez le cube de Vaelan contre la barrière jusqu'à ce qu'elle disparaisse et allez au Bois d'Yvel.

(...) une pioche. Au niveau 1, dans une salle où se trouvent deux volants, il y a un levier que j'actionne. Un trou apparaît, nous tombons au niveau 2: il y a un levier et un autre trou. Sans toucher au levier, nous passons au niveau 3. Après avoir fait un petit tour dans le train pour y ramasser du charbon et après avoir visité tout ce niveau, nous retournons au niveau 0 grâce au téléporteur. Nous allons dans la salle aux deux volants: (...)





BOIS D'YVEL

A: Forêt (Haut Opin)

B: Cité d'Yvel

C: Gouffre

D: Tour Blanche

E: Bannière de Scottier

Allez au 1 et tuez les Orcs pour récupérer un cube de Vaelan. Utilisez le cube contre la barrière de Scotia au 2 (E). Entrez dans la ville d'Yvel.



CITÉ D'YVEL

A: Portes d'Yvel

B: Échoppe de Sadie

C: Armurerie de Victor

D: Armurier

E: Conseil d'Yvel

F: Auberge de Bruno

Au 1, vous trouvez une carte de l'oubli (Brume Fatale). Au 2, ouvrez la porte avec un jeu de clé, entrez récupérer des armes. Carte de l'infini au 3 (récupération des points de magie). Allez voir Sadie au B, montrez-lui le parchemin de l'énigme et elle vous donnera la Poudre de la Terre (4ème ingrédient de l'Elixir). Une armure au 4, une carte de domination au 5, une sandale de silence au 6. Allez voir Victor en C pour lui acheter l'Epée de Justice. Sortez d'Yvel et allez à la Tour Blanche (D sur la carte du Bois d'Yvel).

(...) grâce à une combinaison de ces volants, un téléporteur apparaît et nous envoie au niveau 2. Je me rappelle qu'il y a une odeur de gaz dans l'un des couloirs: on y jette une boule de feu, et hop! Le mur s'écroule. On nous dit de faire attention à ne pas rentrer dans une salle dont l'entrée est actionnée par trois volants, sous peine d'y trouver la mort. Il y a aussi un escalier qui descend au niveau 3; seulement, il est inondé. On doit trouver une pompe à eau, mais où? On se rappelle de la machine au niveau 0, sans doute nous dépannerait-elle! Nous sommes remontés. Nous découvrons (...)

TOUR BLANCHE NIVEAU 1

A: Reine Jana B: Autel de Bianca C: Cellule de Lyle

Tuez les Amazones au 1 qui vous donnent une clé. Allez au 2, appuyez sur le bouton qui ouvre la porte et ouvrez le coffre, appuyez de nouveau sur le bouton pour faire disparaître le mur apparu. Ouvrez la porte du 3 avec la clé du 1, entrez et ramassez une clé. Fermez les grilles au 4 et 5, stoppez l'arrivée des monstres. Utilisez la clé du 3 sur la serrure du 6. Tuez les Amazones, mettez la clé dans la serrure du 7 et appuyez sur le bouton du 8. Appuyez sur le bouton au Nord du 9.

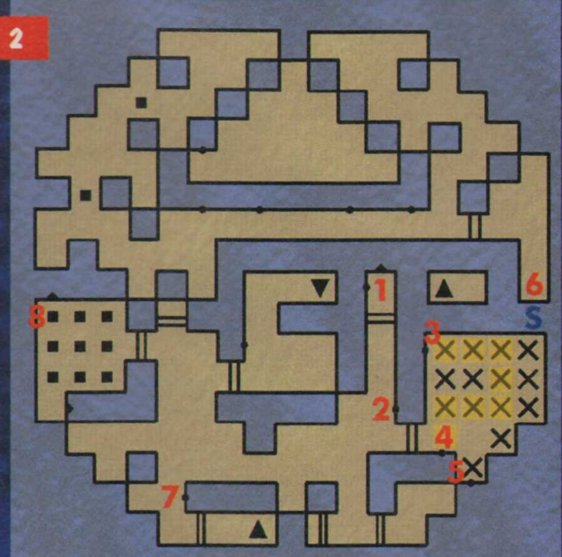
Et si Lyle ne vous l'a pas donné, prenez la bague et mettez-la dans la niche du 10, entrez et tuez Jana. Montez au 11, prenez une clé, redescendez et montez par l'escalier d'en face pour aller au niveau 2.






TOUR BLANCHE NIVEAU 2

Allez au 1: Chambre Noire, entrez et refermez la porte.
Appuyez sur le bouton de l'Ouest. Prenez la clé et ressortez.
Utilisez un jeu de clés pour ouvrir la porte du 2. Allez au 3, prenez une clé et appuyez sur le bouton: pour cela, suivez le chemin en jaune. Ouvrez la serrure du 4 avec la clé du 3. Allez au 5 (la trappe est une illusion), appuyez sur le bouton du sud (au 5). Allez au 6 par le mur secret. Mettez la clé de la chambre Noire dans la serrure du 7. Allez chercher une clé au 8, sachant que chaque pression sur les plaques déclenche des boules de feu. Mettez des objets sur les plaques pour éviter d'être bombardé. Montez par l'escalier du 7, au niveau 3.



(...) une autre partie du niveau 1. Le niveau 3 est infecté de vers très dangereux. Au niveau 4, en combattant, je trouve les pierres vivantes, le troisième ingrédient pour l'élixir. On trouve aussi l'engrenage manquant (à la machine, que nous remettons en marche. Nous retournons alors à l'escalier inondé et découvrons une clé brillante qui va ouvrir une porte du niveau 4. Et là, nous retrouvons notre ami Paulson qui me donne sa clé, et se joint à nous. Nous partons aussitôt vers la barrière de Scotia.

Grâce au cube de Valean, la barrière ne fait pas un pli (ou presque), et la forêt d'Yvel s'étend devant nous. On s'y introduit et, très vite, nous découvrons le château au nord de la forêt, mais les orcs ont détruit le pont. Nous faisons demi-tour. Une fois de plus, grâce au cube de Valean, une barrière de Scotia tombe au sud-ouest, (...)

TOUR BLANCHE NIVEAU 3

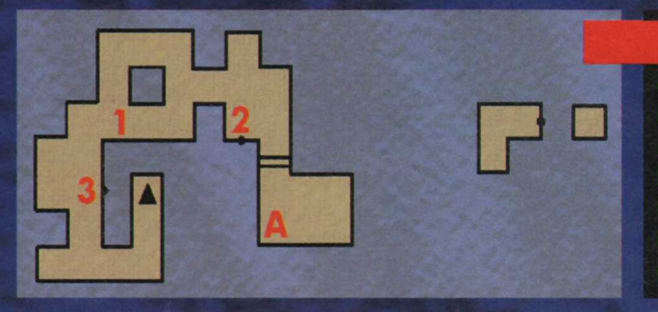
A: Esprit

Ouvrez la porte du 1 et appuyez sur le bouton du sol pour prendre une clé. Utilisez cette clé sur la serrure du 2. Les épées en émeraude sont très efficaces contre les fantômes. Appuyez sur le bouton du 3, puis celui du 4, et utilisez le levier pour ouvrir la porte de l'Est. Au 5, lancez un objet sur le bouton de l'Ouest et appuyez sur celui de l'Est pour refermer la trappe. Allez chercher une clé bleue au 7 dans le coffre. Au 6, utilisez la clé de Jana sur la serrure, prenez la clé dans la niche et redescendez au niveau 1. Mettez la clé dans la serrure du 12 du niveau 1 (celle trouvée au 8 du niveau 2). Allez au 13 du niveau 1, et ouvrez la porte avec la clé d'Ivoire trouvée au 6 du niveau 3. Descendez au Sub-Niveau.

et la ville d'Yvel s'offre à nous. Malgré un épais brouillard, la ville est très belle. On y rencontre notre ami Victor. Geron Arhroath préside le conseil d'Yvel, il nous ordonne de lui rapporter l'élixir dès qu'il sera prêt. Mais il nous manque un ingrédient. C'est à l'échoppe de Sadie que nous trouvons la "poudre de terre". Désormais, nous pouvons aller à la Tour Blanche pour concevoir l'élixir. A l'auberge de Bruno, le gentil mendiant nous fait cadeau d'une cape magique. La ville est quasiment déserte et il y a beaucoup de maisons à visiter. Nous partons rapidement pour la Tour Blanche faire l'élixir.

En parcourant le premier niveau de la tour, nous trouvons un cachot et une niche secrète (...)

SUB-NIVEAU



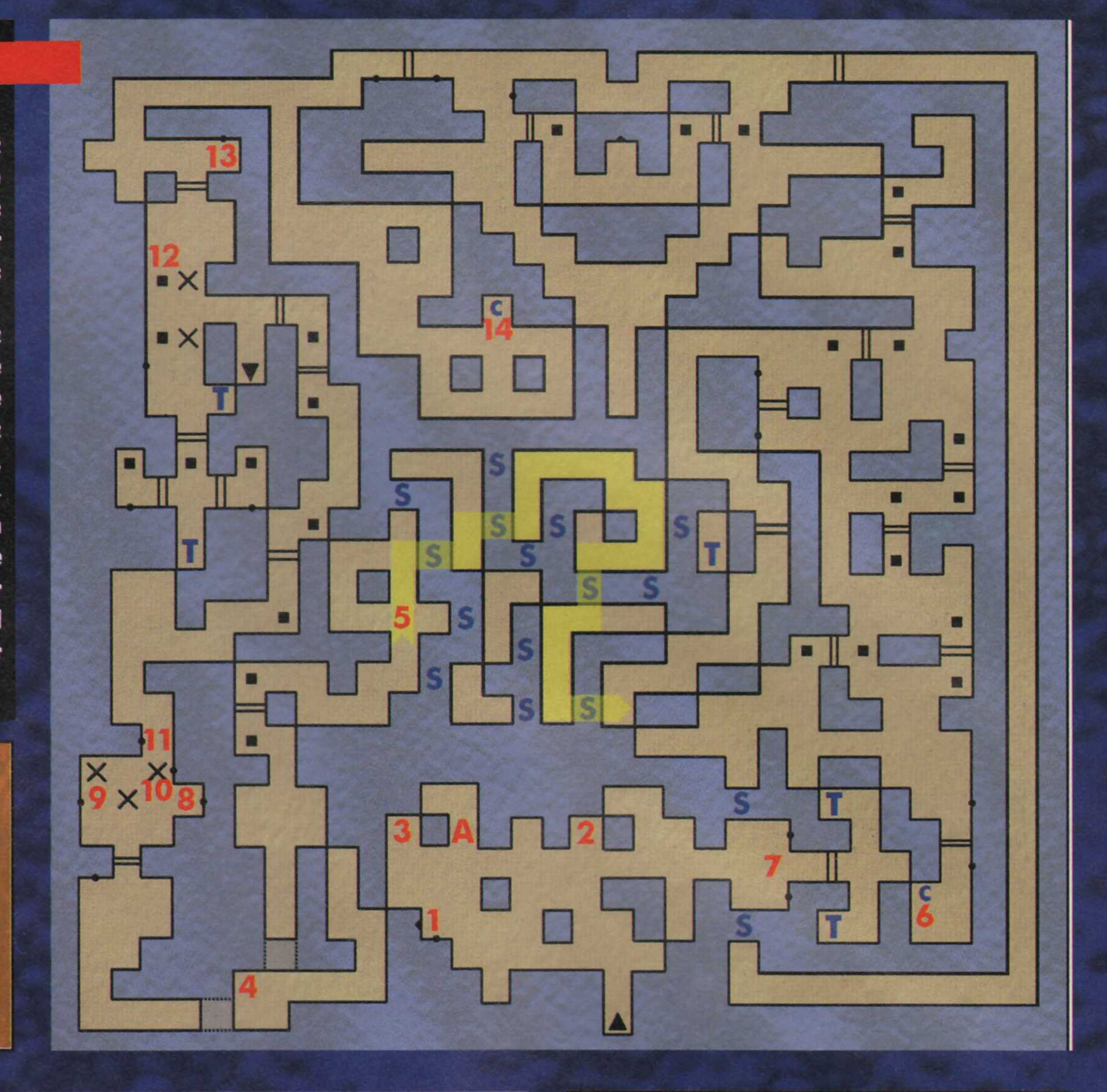
A: Vieille Femme

Au 1, prenez les quatre objets par terre et mettez-les dans les quatre niches de cet endroit. Allez au 2, ouvrir la serrure avec la clé bleue trouvée au 7 du niveau 3, puis prenez le creuset que vous donne la Vieille Femme (au A). Reprenez les objets au 3. Remontez au niveau 1, allez jusqu'à l'autel de Bianca. Mettez le creuset sur la statue, puis les quatre ingrédients de l'Elixir. Reprenez le Creuset: l'Elixir est prêt ! Sortez de la Tour Blanche et allez voir Géron dans la Cité d'Yvel. Allez voir Daron dans le Bois d'Opin et revenez voir Géron. Dans Yvel: tuez les armées des Ténèbres jusqu'à ce qu'elles se replient. Alors allez chez Bruno (F). Prenez la petite porte au fond du bar pour aller dans les cavernes de la Passerelle.

A: Commandeur
B: Convocation

PASSERELLE

Appuyez sur le bouton du 1 pour ouvrir une niche. Allez au A (Commandeur), tuez Frendor, mettez la statuette dans la fente du 2 et allez au 3; mettez le gant dans l'emplacement approprié (fente). Servez-vous du gant sur la fente (main) du Nord et allez au 5. Suivez le parcours indiqué en jaune.
Tuez les monstres qui vous donnent une clé bleue. Allez au 6 et ouvrez le coffre avec la clé bleue (ou fracassez le coffre!). Allez au 7, utilisez la clé trouvée dans le coffre du 6 sur la serrure du Sud et retournez au 4: prenez l'autre chemin. Appuyez sur les boutons 8, 9, 10 et 11. Déposez quelque chose sur la plaque 12, prenez le téléporteur du Nord et baissez le levier du 13 pour ouvrir la grille du sud. Allez au 14, trouvez le parchemin de "Brume Fatale", prenez le chemin sur le bord pour aller au 7, mettez la clé trouvée au 14 dans la serrure du Nord au 7. Allez au B, prenez le téléporteur du Nord pour aller dans le Donjon.



(...) qui apparaît après la libération de Lyle, un brigand. A l'entrée, nous laissons un anneau ambre dans une niche et Jana la reine des Amazones vient nous défier. Après sa défaite, nous récupérons une clé qui nous semble être importante pour la suite de notre recherche. Au niveau 2, c'est un peu plus complexe. Il y a une salle avec des boules de feu qui viennent de tous les côtés. Il y a une salle avec des trous partout, mais on peut marcher sur certains, (...)

LE DONJON

Tuez tous les Xeobs du Donjon. Allez au 1, appuyez sur le bouton du Nord et prenez la clé de Nathaniel dans la niche de l'Ouest. Ramassez une clé au 2. Allez prendre un diamant au 3 dans le coffre que vous pouvez ouvrir avec un jeu de clés. Au 4: utilisez la clé trouvée au 2 sur la serrure. Allez ramasser une clé au 5 et utilisez-la dans la serrure du 6. Baissez le levier du 7 et appuyez sur le bouton du 8 pour ouvrir le mur de l'Ouest. Quand vous avez tué tous les Xeobs, allez au 6 pour votre récompense, puis retournez au 9: utilisez la clé donnée au 6 et prenez l'escalier pour aller au Château Cimmeria.

(...) et une autre partie de l'étage nous est accessible. Il y a aussi une chambre noire où se trouve une niche secrète qui apparaît en fermant la porte. Le niveau 2 est une partie de rigolade à côté du niveau 3. L'étage est hanté par des esprits surpuissants. Nous devons être très rapides et, à chaque nouvel indice, nous quittons le niveau pour nous reposer. Heureusement que nous avons gardé nos épées d'émeraudes pour venir à bout des fantômes. Enfin, nous nous retrouvons au sous-sol. Après avoir replacé les quatre objets dans leur niche, nous rencontrons une vieille femme qui nous donne un creuset pour l'élixir. C'est au niveau 1 que nous confectionnons le remède sur l'autel de Blanca.
Nous retournons voir Geron Arbroath au conseil, il refuse de nous donner sa clé. (...)



CHATEAU CIMMERIA NIVEAU 1

A: Boule de Cristal

Attention, certains téléporteurs indiqués sur la carte sont en fait invisibles. Ouvrez la porte du 1, entrez et refermez la porte du 1 avant d'ouvrir celle du 2, utilisez le diamant trouvé au 3 du Donjon sur la Boule de Cristal (A) pour libérer Daron. Allez prendre une clé au 3. Allez au 4, baissez le levier du Sud pour ouvrir la porte du Nord. Allez au 5: appuyez sur le bouton du Nord, prenez la figurine du serpent dans la niche et remettez quelque chose d'inutile. Réappuyez sur ce même bouton, puis appuyez de nouveau sur celui de l'Ouest pour fermer la trappe du Sud. Allez au 6, appuyez sur le bouton du Sud et prenez le téléporteur. Au 13: actionnez le levier 1 et 3 (de droite vers la gauche). Prenez le chemin "1" et déposez quelque chose sur la plaque du 7. Prenez le chemin "2" et déposez quelque chose sur la plaque du 8. Prenez le chemin "3" et déposez quelque chose sur la plaque du 9. Prenez le chemin "4" et déposez quelque chose sur la plaque du 10. Appuyez sur le bouton du Sud du 10, appuyez sur celui de l'Est au 11, prenez la figurine, appuyez sur celui du Sud. Allez au 12, montez l'escalier pour aller au niveau 2.

Dans un manque de confiance, il ne la donnera qu'à Dawn. C'est en sortant de la ville que Dawn nous apparaît, mais, pris d'un doute, je refuse de lui obéir. Je n'ai pas tort: il s'agit en fait de Scotia qui essaie en vain de nous prendre les clés, elle repart aussitôt. En retournant voir Geron Arbroath, nous apprenons que la ville d'Yvel vient d'être envahie par les guerriers de la Cabale, féroces et sans pitié. Après une lutte acharnée, nous repoussons l'assaut. Mais la clé de Geron Arbroath a été volée pendant la bataille. C'est dans l'auberge de Bruno que nous devons trouver une passerelle souterraine qui nous conduira au château, et où nous pourrons même espérer de retrouver les clés qui nous manquent pour ouvrir la caisse magique du Roi Richard. Dans le souterrain, nous trouvons une réunion avec Frendor, le chef de l'armée de ténèbres. (...)

CHATEAU CIMMERIA NIVEAU 2

A: Roi Richard

Actionnez le levier du 1. Le bouton du 2 ouvre une niche au Sud contenant une arme. Allez au 3, appuyez sur le bouton et prenez la figurine dans la niche d'à côté. Au 4, les boutons sur les portes ouvrent les portes opposées. Allez au 5, appuyez sur le bouton au Nord-Est et prenez la clé au Sud-Ouest dans la niche. Allez au 6, prenez une Clé noire, puis allez au 7 et utilisez la clé noire dans la serrure du Nord ; si la porte Sud ne s'ouvre pas, actionnez le levier pour l'ouvrir. Appuyez sur le bouton de l'Est au 8. Au 8, montez au niveau 3.

Il est en compagnie de Mylec et de Victor, notre bon ami qui n'est en fait qu'un partisan des forces du Mal. Frendor meurt sous nos coups en laissant une clé, un aigle et un gantelet. On pose l'aile sur un piédestal qui ouvre une salle à l'est. A l'opposé, un passage s'offre à nous lorsque le gantelet est posé sur une empreinte de main dessinée sur un mur. Plus loin se trouvent deux empreintes ouvrant chacune un passage. Par l'empreinte de droite, les couloirs sont bourrés de faux murs. Après avoir exterminé les soldats, nous trouvons une petite clé. Par l'empreinte de gauche, il y a des entités électriques et invisibles. Grâce à la magie des étincelles, nous les détruisons. Les salles sont nombreuses et souvent sans importance pour la suite de notre aventure. Le niveau 2 ne contient rien d'important. Une des salles du niveau 1 possède un duplicateur d'objet, mais pour l'actionner, il faut mettre un être électrique dans chaque compartiment. Il y en a trois et les repousser dans les compartiments n'est pas chose facile. (...)



LES SOLUTIONS DE KYRANDIA 2 (HAND OF FATE) ET DE SHADOWS OF DARKNESS (QUEST FOR GLORY 4) SONT SUR LE 3615 JOYSTICK



LES SOLUTIONS PAR MINITEL: 3615 JOYSTICK, MOTCLÉ "*SOL"



A: Scotia

Allez au 1, déposez les objets demandés dans les quatre ailes et allez au Sud prendre une clé dans la niche. Utilisez la clé trouvée au 1sur le coffre du 2 pour avoir une clé d'argent. Une clé se trouve au 3. Tirez sur le bouton de l'Ouest au 4 pour désactiver le lanceur de boules de feu. Appuyez sur le bouton du Nord du 5, prenez la clé d'Or dans la niche du Sud. Allez au 6, appuyez sur les deux boutons Est/Ouest, prenez la figurine dans la niche, remettez quelque chose dans la niche et appuyez sur l'un des deux boutons pour ressortir. Descendez au niveau 2 par la trappe du 4. Retour au niveau 2. Allez au 9, appuyez sur le bouton de l'Ouest. Allez au 10, appuyez sur le bouton de l'Est. Allez au 11, tirez sur le bouton de l'Est pour faire apparaître un téléporteur au Sud ; lancez quelque chose dans le téléporteur, prenez-le puis prenez la clé dans la niche. Relaissez quelque chose dedans. Utilisez la clé trouvée dans la serrure du A. Au A, mettez la figurine de serpent sur le socle de gauche (où il y a de la lumière). Suivez la lumière, sélectionnez le socle où est renvoyée la lumière par la 1ère figurine: mettez celle de l'homme (bas), puis la figurine du Dragon sur le 3 ème socle (droite) et la dernière figurine, celle de la Licorne, sur le socle du Haut. Placez les 4 clés et utilisez l'Elixir sur le Roi. Retour au niveau 3. Allez au 7, appuyez sur le bouton du Nord. Utilisez la clé d'Argent dans la serrure de gauche et la clé d'Or dans la serrure de droite. Ouvrez la porte. Mettez la bague donnée par le Roi sur le Collier de Vérité afin de former la "Vérité Vraie". Allez au A, utilisez la "Vérité Vraie" sur Scotia avant qu'elle ne se transforme, sinon... Désormais vulnérable, il ne vous reste plus qu'à la tuer, au choix, à coups d'épées ou de sorts.

Nous abandonnons et poursuivons notre route. Avec une autre clé trouvée dans un coffre, nous venons d'ouvrir une porte à deux serrures et nous faisons la connaissance de deux peuples, les Knowles et les Xeobs. Suite à une proposition, nous devons anéantir l'un des peuples, nous serons alors récompensés par le peuple adverse. Après avoir choisi un peuple ami, nous relevons le défi.

Nous nous retrouvons dans le donjon, pour combattre l'un des peuples. Le niveau est immense et l'ennemi redoutable. Nous récupérons la quatrième clé ouvrant la caisse magique du Roi, au nord du donjon. Au centre, nous trouvons un diamant. Le peuple ami se trouve au sud-ouest, je décide de les attaquer pour mettre fin à ce jeu stupide qui nous fait perdre notre temps, c'est vrai quoi. Je récupère une clé ouvrant l'entrée du château qui se trouve au centre du donjon.

Le château détient d'innombrables monstres, tels que les haches vivantes et les fantômes de l'armée noire. Au centre d'une grande salle du niveau 1, Dawn est prisonnière d'une boule de cristal. Avec le diamant, nous réussissons à la libérer. Nous trouvons une statuette au nord, elle représente un cobra. Nous nous retrouvons plus tard dans l'entrée d'une salle immense, où il y a quatre leviers que nous n'actionnons pas. Certainement à cause d'un maléfice, nous pénétrons, sans notre atlas magique, vers l'ouest de la salle qui est carrée et qui a dans chacun de ses angles une plaque au sol sur lequel nous déposons un objet. C'est au sud, avec trois couloirs et deux murs secrets, que se trouve l'entrée du niveau 2 et, dans un autre couloir, nous trouvons une statuette de dragon. Au niveau 2, il est impossible de revenir en arrière, les roues tueuses et les araignées géantes sont nombreuses et coriaces. Dans la niche d'une salle à l'est, il y a une autre statuette représentant une licorne. Au centre, nous trouvons la clé ouvrant la salle où se trouvait Richard, mais étant obligés de passer par le premier niveau, nous perdons un temps qui nous est précieux. La caisse où Richard est retenu doit recevoir la "lumière" car elle est recouverte par les ténèbres. Nous devons placer quatre statuettes sur les petites colonnes autour de la caisse, mais il nous en manque une, ça n'en finit donc jamais...

Nous repartons donc à la recherche de la statuette manquante. En retrait au nord-est du niveau 2, un téléporteur nous conduit au centre, où nous trouvons l'escalier pour le niveau 3. Des projectiles sont envoyés de tous les côtés mais, au sud-est, un levier arrête les boules de feu et nous trouvons une niche secrète dans un couloir emprunté par les boules de feu. Toujours au sud-est, nous trouvons la fameuse statuette, c'est un humanoïde. Dans une étrange salle au sud-ouest, nous devons ranger nos affaires en fonction des indications présentes. Une niche apparait, délivrant une clé ouvrant un coffre au nord. Vers le centre, une porte avec 2 serrures nous laisse pressentir de mauvaises choses, aussi décidons-nous de l'oublier provisoirement: il faut délivrer notre bon Roi Richard. En se laissant tomber dans un trou, nous redescendons au niveau 2: de là nous nous rendons dans la salle où Richard patiente.

Nous déposons le cobra sur la colonne de gauche, l'humanoïde prend place sur la colonne de droite, le dragon est placé dans la niche à droite et la licorne sur la colonne du fond. Le voile des ténèbres vient d'être anéanti et nous posons les quatre clés aux coins de la caisse. Après avoir donné la potion à Richard, il se réveille et nous offre l'anneau du Fragment de Vérité, car seule la vérité peut venir à bout de Scotia. Tandis que nous remontons au dernier niveau affronter Scotia, je me rappelle de ce qu'a dit Richard: "... seule la vérité peut...". Je joins donc l'anneau et le collier de Vérité: une transformation se produit. Nous possédons maintenant la Vérité Vraie qui empêche Scotia d'utiliser le Masque des ténèbres.

Au centre du troisième niveau, nous rencontrons cette sorcière et utilisons aussitôt la Vérité Vraie sur elle. Cela se montre efficace, elle ne peut pas se transformer. Nous la combattons. Elle se montre presque invulnérable, mais nos coups et notre patience ont raison d'elle. Tout le royaume fête notre victoire, et Richard me récompense dignement.



SUR PC • EDITEUR MICROPROSE

STARLORD

Depuis le temps qu'on l'attendait, la voilà enfin cette "suite de Civilization" (dixit Microprose)... Maintenant qu'on a pu juger sur pièce, il faut bien avouer que même si Starlord est un jeu passionnant, il n'a pas le calibre ni la profondeur de Civilization. Que ce soit clair !

Le thème de Starlord n'est pas d'une grande originalité : une fois encore, vous allez devoir conquérir le monde, que dis-je, le monde... l'univers ! Starlord se déroule dans le futur, dans un monde régi par une hiérarchie féodale : un Empereur domine des Rois qui dominent des Ducs qui dominent des Comtes qui dominent des Seigneurs. L'ultime enjeu est bien sûr de devenir Empereur Galactique. Plus facile à dire qu'à faire, car vous n'êtes pas seul sur la place. Les dynasties régnantes ne se laisseront pas faire aussi facilement : chacun tient à sa place comme à la prunelle de ses yeux. Le futur n'est pas si différent du présent en somme. Avant de commencer une partie, vous devrez d'abord déterminer le mode de jeu, car il y en a deux : le mode "Dynastie" et le mode "Starlord seul". Un conseil, commencez d'abord par le deuxième qui vous permettra de vous familiariser avec les principes et les manœuvres de jeu. Dans celui-ci en effet, vous ne dirigez qu'un personnage qui peut démarrer à n'importe quel "grade" (Seigneur, Comte, etc.). S'il vient à mourir, vous dirigerez un autre membre de la famille... et ce jusqu'à ce que la dynastie s'éteigne. Le premier mode de jeu (Dynastie) permet au contraire de diriger n'importe quel membre de la dynastie quand bon vous semble, et là ça commence vraiment à être intéressant puisqu'on accède ainsi à la dimension "dynastique" du jeu. Car la famille est très importante : elle peut vous aider commercialement, mais aussi et surtout militairement. Les Seigneurs dirigent des Planètes de Production qui, comme leur nom l'indique, produisent des ressources indispensables à l'entretien de la flotte : carburant, eau, nourriture, minéraux, objets, vaisseaux, etc. Les Comtes, Ducs et Rois, par contre, ne dirigent pas de Planètes de Production, mais bénéficient de moyens financiers importants qui leur permettent d'investir dans la flotte. On peut évidemment contracter des alliances, mais il ne faut pas se leurrer, elles ne durent jamais longtemps, car un jour ou l'autre, on finit par convoiter une planète d'une famille rivale. D'autant plus que c'est la seule façon de monter "en grade". Si l'on conquiert une planète de même niveau que la sienne, elle est confiée à l'un des ses descendants, mais s'il s'agit d'une planète d'un suzerain, on acquiert par la même occasion son titre. Donc, si la diplomatie a cours, elle ne dure jamais très longtemps et on devrait tôt ou tard démontrer ses compétences de stratège. Les conflits armés juste-

L'aspect commercial est important dans Starlord, car il faut acquérir les ressources pour entretenir sa flotte : de l'eau et de la nourriture pour ses propres troupes, et des objets à offrir aux mercenaires... sous peine de les voir déserter.





Curieusement, dans une société futuriste où les voyages intersidéraux sont monnaie courante, il faut se trouver sur une planète spécifique pour pouvoir converser avec son dirigeant.

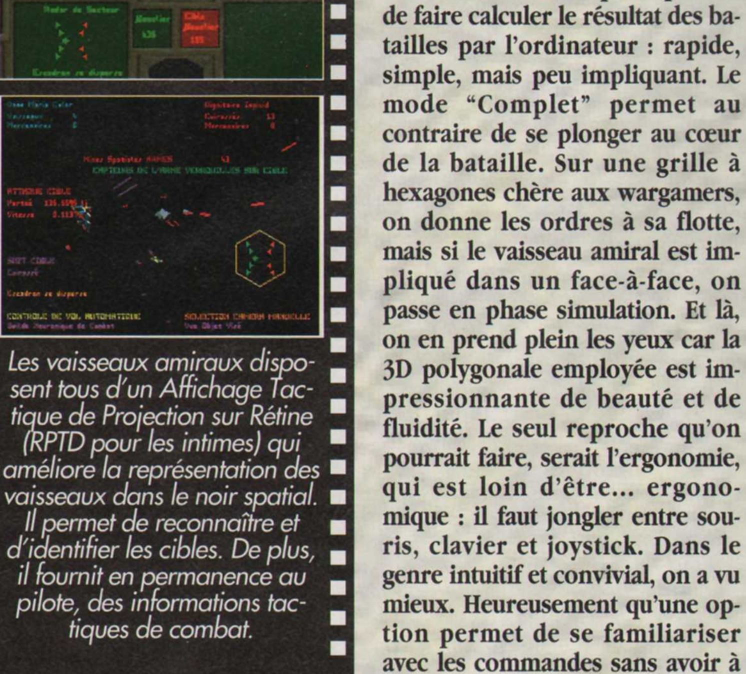
UP & DOWN

- ▲ Un concept tout à fait complet, intégrant stratégie, diplomatie, commerce, et simulation, tout ça à la sauce "dynastique". On brasse large chez Microprose.
- ▲ La durée de vie est plus qu'honorable. Trois scénarii permettent de faire varier le niveau de difficulté et l'enjeu.
- ▲ Côté réalisation, seule la phase de simulation se distingue véritablement : la 3D polygonale est somptueuse, et l'animation d'une fluidité renversante. Enfin, notons que c'est presque l'unique occasion d'apprécier le travail des bruiteurs et musiciens.
- ▼ A croire qu'à force de faire des simulateurs de vol, Microprose en a perdu le sens de l'interface utilisateur, ou a fini par nous prendre pour des mutants à trois mains : tout le long du jeu, on jongle entre souris et clavier... le summum étant quand même la phase de simulation qui accepte le joystick, mais pas ses boutons de tir !
- ▼ Dommage que les bruitages et les musiques n'apparaissent que pendant la phase de simulation. Ils auraient pu renforcer l'ambiance.

GRAPHISME 17 | BRUITAGE 16 | MUSIQUE 18 | ANIMATION 17 | MANIABILITÉ 17 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 15

LE COCKPIT D'UN VAISSEAU SPACIAL





Les vaisseaux amiraux disposent tous d'un Affichage Tactique de Projection sur Rétine (RPTD pour les intimes) qui améliore la représentation des vaisseaux dans le noir spatial. Il permet de reconnaître et d'identifier les cibles. De plus, il fournit en permanence au pilote, des informations tactiques de combat.



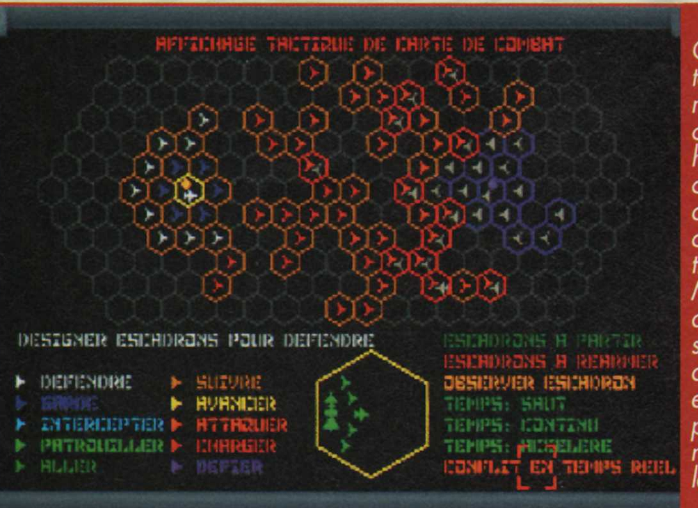
La bibliothèque permet de consulter les données hiérarchiques et généalogiques de la société de Starlord. Ces données sont réactualisées en permanence, et un allié peut subitement se transformer en un redoutable ennemi.

Les voyages stellaires sont le lot quotidien du Starlord... Une carte de la galaxie permet de déterminer la destination. Pas très maniable cette carte, mais bien pratique.



ment, peuvent se jouer en deux modes. Le mode "Rapide" permet de faire calculer le résultat des batailles par l'ordinateur : rapide, simple, mais peu impliquant. Le mode "Complet" permet au contraire de se plonger au cœur de la bataille. Sur une grille à hexagones chère aux wargamers, on donne les ordres à sa flotte, mais si le vaisseau amiral est impliqué dans un face-à-face, on passe en phase simulation. Et là, on en prend plein les yeux car la 3D polygonale employée est impressionnante de beauté et de fluidité. Le seul reproche qu'on pourrait faire, serait l'ergonomie, qui est loin d'être... ergonomique : il faut jongler entre souris, clavier et joystick. Dans le genre intuitif et convivial, on a vu mieux. Heureusement qu'une option permet de se familiariser avec les commandes sans avoir à entamer une partie de longue haleine. Sur le plan de la réalisation proprement dite, Starlord ne révolutionne pas le genre. Exceptée cette fameuse phase de simulation, les autres écrans sont honnêtes et se contentent d'être efficaces. La plus grande lacune porte sur l'ambiance sonore, quasiment inexistante. Là encore, bruitages et musiques ne sont présents que dans la phase de simulation, le reste du jeu reste sans voix ! En conclusion, on ne peut qu'apprécier Starlord, qui allie heureusement différents genres de jeux sans vraiment les développer. Un peu comme un "intégré" professionnel qui comprend un traitement de texte, un tableur, une base de données, etc., sans que ces derniers soient vraiment très développés.

CALOR



Chaque bataille commence sur cette grille à hexagones, où l'on donne les ordres à ses troupes. Mais dès que le vaisseau amiral affronte un ennemi, on passe en mode simulation.

STARLORD



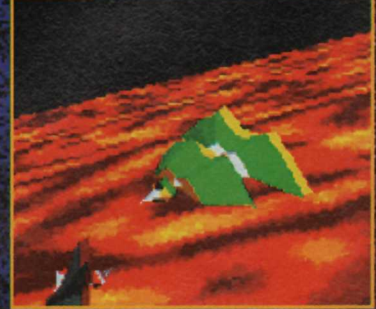


LE SEIGNEUR ET SON VAISSEAU AMIRAL DE CLASSE METEOR.

DE LA PROGRESSION DANS LA NOBLESSE GALACTIQUE

L'objectif de Starlord est de devenir Empereur Galactique. Avant d'y arriver, on passe par différents "grades" qui apportent chacun leur lot d'avantages, et notamment une flotte spatiale plus puissante.





LE COMTE ET SON VAISSEAU AMIRAL DE CLASSE COMET.





LE ROI ET SON VAISSEAU AMIRAL DE CLASSE NEBULA.





LE DUC ET SON VAISSEAU AMIRAL DE CLASSE STARLIGHT.





LE PLUS CONVOITÉ DES TITRES : EMPEREUR ET SON MAGNIFIQUE VAISSEAU AMIRAL DE CLASSE GALAXY.

Et hop, c'est parti pour le grand frisson,le voyage intergalactique. Avec un peu de chance en évitant les grand axes, je devrais pouvoir éviter les bouchons d'Alpha du Centaure.





86%

CHOISISSEZ

3 jeux pour 80 francs
5 jeux pour 120 francs
7 jeux pour 160 francs
10 jeux pour 200 francs

Tous les logiciels proposés sur cette page fonctionnent sur compatible PC avec microprocesseur 386 ou 486, écran VGA couleur et disque dur. Ils font partie des meilleurs logiciels du DP ou du shareware.

COMPATIBLE PC COMPATIBLE PC COMPATIBLE PC

CYBERCHESS
Echecs robotisés
Un bon jeu d'échecs avec des graphismes futuristes et des robots à la place des pièces habituelles.



PIZZA
Jeu pour gourmand
Votre seul but est de manger tout ce que vous trouvez. Mais attention, il y a beaucoup d'autres affamés.



TRONIC
Casse brique à fond la caisse
Rien à voir entre ce casse brique et ses ancêtres, bonus, surprises, pièges, tout y est. Ca décoiffe.



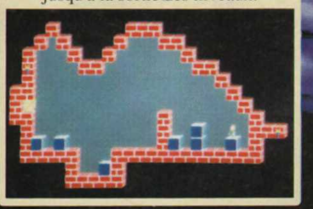
DUKE NUKEM II
Rambo dans votre PC
Armé de votre laser, vous entrez dans un château rempli de monstres et de pièges. Nettoyez tout ça.



FOREST
Une balade en forêt
Se balader en forêt n'a rien de reposant lorsqu'on est un écureuil et qu'on a plein d'ennemis.



BLOCKMAN
Un peu de réflexion
Vous devrez vous bouger les neurones pour mener un personnage jusqu'a la sortie des niveaux.



BLOCK HOLE
Quand Tétris est trop facile
C'est comme Tétris mais les pièces arrivent des quatre cotés de l'écran pour se rassembler au centre.



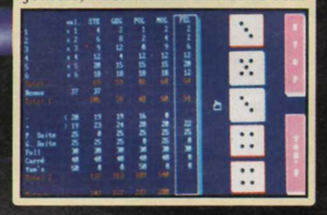
MAHJONG
Casse-tête chinois
Un jeu venu de Chine dont la qualité principale est de ne jamais proposer deux fois le même tableau de jeu.



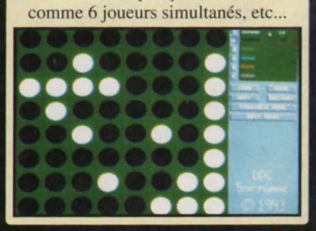
BRIX
La prise de tête
Eliminez les cases identiques en les plaçant côte à côte. Les superbes graphismes vous aideront à réfléchir.



YAMS
Le perdant paie la tournée
Une très bonne adaptation française du célèbre jeu de dé. De 1 à 6 joueurs, on se croirait au café du coin



OTHELLO
Le jeu, pas la pièce de Théatre
Une adaptation du jeu mondialement connu avec quelques variantes comme 6 joueurs simultanés, etc...



POD
Pierre qui roule
Il faut pousser un cailloux sur un parcours en passant une seule fois sur toutes les cases, logique et maîtrise.



XXIV
Ton compte est bon
Des chiffres descendent, il faut les placer pour faire des multiplications dont le résultat est 24, délire mental.



DOUBLE LINK
Classique et amusant
Voilà un jeu dans le style de Coloris ou Dr Mario pour tous les passionnés de jeu de réflexion pure.



MAZE BALL
Comme au bon vieux temps
Voici l'adaptation d'un ancien jeu qui consiste à pencher un plateau pour guider une boule en évitant les trous.



STRIP POKER II
Le poker, c'est sympa
Deux jeunes filles vous proposent une partie de poker et vendront leurs vêtements. **(réservé aux adultes)**



SIMUSEX
On s'y croirait
Jeu interactif : Donnez du plaisir à une superbe jeune fille grâce à des accessoires. **(réservé aux adultes)**



EROTIC - A
Les plus belles
Ceci n'est pas un jeu, voilà quelques images représentant de superbes jeunes filles. **(réservé aux adultes)**



EROTIC - B
De plus en plus belles
Encore des photos érotiques qui donneront à votre PC un visage inattendu. **(réservé aux adultes)**



IMAGES - X
De plus en plus loin
Ces images ne sont plus érotiques mais pornographiques, à tel point que la photo à été censurée.
(réservé aux adultes)



EN CADEAU

pour toute commande, vous recevrez ce superbe jeu du style du célèbre Pipeline.

ANT RUN



GARANTIES

QUALITÉ : Ces jeux ont été sélectionnés parmi plus de 200 pour leurs qualités.

SÉCURITÉ : Ces logiciels ont passé tous les tests antivirus.

Bon de commande à renvoyer à :
FLOPPY INTERNATIONAL
18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Commandez par téléphone en appelant le
(16) 83 90 28 00

NOM ______________ PRENOM ______________
N° _____ RUE ______________
Code postal ________ VILLE ______________
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.
○ Chèque ○ Carte de crédit Nom :______________
○ Mandat N° de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
Date d'expiration : _ _ - _ _

○ Je choisis 3 jeux pour 80 francs ○ Je choisis 5 jeux pour 120 francs ○ Je choisis 7 jeux pour 160 francs ○ Je choisis 10 jeux pour 200 francs ○ Plus de 10 pour 20 francs chacun	Frs
Frais de port (Distinguo)	20 Frs
Total	Frs

Liste des jeux choisis	ANT RUN			

Ultima VIII Pagan

SUR PC • EDITEUR ORIGIN

Ce 8e épisode d'Ultima est une véritable merveille que ne pourront vraiment apprécier que les (heureux) possesseurs de 486DX2-66 ! Quand excellence rime avec élitisme.

MEGASTAR joystick

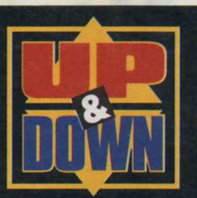


Le rituel qui permet à un Nécromancier de passer le relais à son Rejeton (son Dauphin), est en fait un sacrifice humain à Lithos, le Titan de la Mort. Ben ouais, c'est pas jôli, jôli, mais faudra s'y faire.

On s'y était habitué : avec les jeux Origin, il faut des grosses config. Mais trop, c'est trop ! Malgré ses innombrables qualités, Ultima VIII : Pagan souffre d'une lenteur à la limite du supportable, même sur un 486DX-33, considéré actuellement, à juste titre, comme le standard. Oh, bien sûr, on peut enlever les détails, les animations, les bruitages, les trucs et les machins pour que ça ne soit pas crispant sur un 486DX-33. Ce type de discours régulièrement tenu en matière de jeux micro, fait quelque peu "tache" si on l'applique à un autre domaine. Vous imaginez Porsche se mettant à vouloir vendre ses modèles au commun des mortels, en déclarant : "mais si, pas de problème, vous aussi, vous pouvez en profiter, vous aussi, vous pouvez vous offrir une Porsche, c'est tout à fait abordable. Suffit d'enlever la carrosserie, les sièges, quelques chevaux..." (?!). Ultima VIII (voire tous les Origin) pose une question quasi philosophique : peut-on apprécier un chef-d'œuvre en tant que tel, après avoir annihilé une large part de son essence ?

UN CHEF-D'ŒUVRE ÉLITISTE

Car Ultima VIII est un pur chef-d'œuvre, quand bien même il soit réservé à une élite (je sais, je me répète). C'est le premier Ultima, si l'on excepte les Underworld, à comporter des éléments susceptibles d'attirer ceux qui n'aiment pas les jeux de rôles hermétiques. Contrairement à Black Gate et Serpent Isle, où le joueur pouvait errer sans fin à la recherche de la bonne personne à contacter au bon moment, dans Ultima VIII, les chemins de l'aventure sont soigneusement fléchés. L'aventure fait directement suite à Serpent Isle. A la fin de ce dernier, en effet, l'Avatar réunifiait les Serpents de la Terre, de l'Ordre et du Chaos dans le Vide, quand brusquement, la gigantesque main du Gardien le saisit. Tata... Suspense insoutenable (suite au prochain épisode). Ultima VIII donc, où le Gardien projette notre héros dans son propre monde (celui du Gardien, pas de l'Avatar), en un endroit nommé Pagan. Vous l'aurez compris, il s'agira de connaître ce nouvel univers, ses habitants, ses mœurs... avant de pouvoir espérer vous en échapper. Très vite, l'Avatar



▲ Comme toujours, le scénario est particulièrement riche et long (très long). Avec une tendance marquée pour le macabre et le gore...
▲ Probablement les décors et les personnages les plus fouillés dans un jeu de rôles. La 3D isométrique est véritablement spectaculaire et les personnages disposent d'une vaste palette de mouvements (mais ça se paye tout ça : cf Down).
▲ L'ambiance sonore est impressionnante de réalisme : le bruit des pas de l'Avatar varie selon le sol qu'il foule.
▲ Saluons l'excellente traduction en français, qui permet d'apprécier toutes les substilités des nombreux dialogues.
▼ Va falloir envisager le Pentium... Si l'animation et le scrolling restent "corrects" sur DX2 66, ils sont loin d'être complèment fluides et rapides !
▼ La fonte de caractère utilisée n'est pas très lisible...

GRAPHISME 18	BRUITAGE 18	MUSIQUE 17	ANIMATION 16	ERGONOMIE 16	DURÉE DE VIE 19	ORIGINALITÉ 13

Pour devenir un vrai Nécromancier, l'Avatar devra communiquer directement avec les esprits des Grands Anciens. C'est le seul moyen pour lui d'apprendre de nouveaux sorts.



découvre que Pagan est régi par des écoles de magie/cultes élémentaires, dédiées à quatre Titans : Lithos (la Terre), Hydros (l'Eau), Stratos (l'Air) et Pyros (le Feu). Il lui faudra embrasser le noviciat de chaque culte pour aborder les Titans, qui lui permettront d'accéder au Plan Ethéral où se trouve le Gardien. Bon, il faut bien le reconnaître, le scénario n'est pas d'une originalité extraordinaire, mais il réserve bien des surprises. Par ailleurs, le déroulement de l'aventure est jalonné d'indications et d'alliés, évitant l'errance sans fin dans la nature. Par exemple, au début du jeu, l'Avatar est sauvé des eaux par un pêcheur nommé Devon qui lui présente sommairement Pagan, avant de lui conseiller d'aller consulter l'érudit de la ville, Bentic. Tout au long de l'aventure, l'Avatar fera ainsi connaissance avec de nombreux alliés qui lui indiqueront le plus court chemin pour parvenir au Gardien. Inévitablement, il se verra subir des épreuves imposées par les écoles de magie, pour prouver sa valeur... un examen d'entrée en quelque sorte. Ceux qui s'étaient perdus dans l'immensité du monde d'Ultima VII apprécieront sans nul doute le monde d'Ultima VIII, moins vaste. Beaucoup ont en effet reproché au monde d'Ultima VII son ampleur : les distances entre les lieux intéressants étaient parfois si longues à parcourir, que ç'en devenait fastidieux. L'action est donc plus intense dans Ultima VIII, non seulement grâce à la surface réduite de jeu

Les dialogues sont particulièrement riches dans Ultima VIII. On notera au passage l'excellente traduction, qui permet d'apprécier toutes les subtilités du vocable en vieux français (pas trop vieux quand même).



L'Avatar, un véritable athlète.

Il marche

Il se bat

Il escalade

Il saute

Il combat

Il grimpe

Il court

Il pare les coups

Il frappe

Il incante

Ultima VIII
PAGAN



Non, non, vous ne rêvez pas, il y a bien trois Avatars... En fait, il n'y en qu'un seul (celui qui tombe), les deux autres sont des créatures nommées Changing, possédant la faculté de métamorphose.

(tout est relatif), mais aussi grâce à un système de téléportation fort pratique. Mais moins vaste ne signifie pas forcément moins intéressant, au contraire. Le monde de Pagan est d'une variété rare : prairies, villes, cavernes, forêts, étendues de lave ou d'océans, etc. L'environnement est si détaillé, qu'on n'a aucun mal à s'y croire. D'autant que l'ambiance d'Ultima VIII est fascinante, résolument macabre et gore (j'allais dire "adulte"), comme en témoigne la première séquence animée non interactive. Dès ses premiers pas sur Pagan, l'Avatar assiste en effet à une exécution en bonne et due forme, ordonnée par Mordea, la mégère qui règne sur Tenebrae, la principale ville de l'île. Exécution avec veuve en pleurs, bourelle (bourreau femme), hache, tête qui flanche et roule, sang qui gicle, sang qui se déverse, sang qui coule... à l'appui. Plus tard, lors de sa prise de contact avec les Nécromanciers (les serviteurs de Lithos), il vivra un meurtre rituel, encore très sanglant, en direct. C'est qu'ça rigole pas ici ! Il va sans dire que la magie tient une place prépondérante dans la progression.

UNE INTERFACE RÉSOLUMENT AXÉE SUR L'ACTION

Après le magnifique (mais non moins lent) Ultima VII, on n'en attendait pas mieux de la part d'Origin. Pour résumer, Ultima VIII présente grosso modo la même interface que Black Gate et Serpent Isle, à une différence près : ce n'est plus une vue satellite 2D, mais une vue en 3D isométrique. Toujours en plein écran, bien entendu. Mine de rien, l'ajout d'une troisième dimension qu'est la hauteur, enrichit considérablement le réalisme et l'action. L'Avatar dispose désormais d'une large gamme de mouvements : il peut marcher et courir, évidemment, mais également sauter, grimper, etc. L'animation du personnage est remarquable de réalisme, surtout dans les scènes de combat. En effet, contrairement aux autres épisodes de la série, les combats ne sont plus simulés, mais ont vraiment lieu, à la sueur du front et à la force des poignets. Il ne suffit plus de cliquer sur une icône "combat", mais il faut dégainer son arme, attaquer, parer, etc. L'Avatar peut même donner des coups de pied ! Quand il est blessé, il est projeté en arrière de façon spectaculaire, giclant de sang. Vraiment impressionnant ! Comme quand il fait appel à la magie : ses mains se

Des phases d'action (tout est relatif) ont été ajoutées pour le bonheur de tout un chacun. Tiens, ça me rappelle Underworld !

Le palais de Mordea

chargent alors d'une puissante mana. Il va sans dire que tous les personnages bénéficient de la même qualité d'animation et de la même richesse de mouvements. Les monstres, bien que relativement peu nombreux, sont d'une beauté maléfique fascinante. Tout ça dans un environnement somptueusement représenté : c'est probablement la 3D iso la plus détaillée et la plus belle jamais vue dans un jeu de rôles, voire dans un jeu tout court. Dire qu'au début de l'histoire des jeux micro, on se contentait de trois carrés comme décors et d'un pixel comme personnage... Ultima VIII semble réaliser un vieux rêve, celui de voir enfin une représentation réaliste d'un univers fictif et de ne plus devoir compter uniquement sur sa seule imagination. Les décors et les objets sont finement représentés, à l'instar de ceux d'Ultima VII. Bien entendu, l'interaction avec cet environnement est très poussée, sans atteindre le paroxysme de Black gate (où l'on pouvait prendre de la farine et l'utiliser pour faire du pain). L'ambiance sonore achève définitivement la conquête des plus réticents. Les thèmes musicaux sont d'une variété et d'une richesse rares, et les bruitages, ahhhh... les bruitages...

Du bruit des pas de l'Avatar (qui change selon le sol qu'il foule : herbe, roche, eau, etc.) au claquement de portes en passant par l'éclat de l'épée qu'on dégaine, le hurlement des goules, etc., tout contribue à renforcer une ambiance unique. D'autant que j'allais oublier de mentionner que tout est en français : le manuel, le texte à l'écran (la fonte utilisée est difficilement lisible, mais bon...), les voix digits, tout. Et c'est quand même génial. Mais voilà, comme je l'avais souligné en préambule, cette richesse, ce foisonnement de détails se paie très chèrement. Les ralentissements, voire les arrêts de l'animation sont inévitables, même sur un 486DX2-66 et a fortiori sur un 486DX-33. En fait, ce n'est pas le jeu à proprement parlé qui est lent, ce sont les accès-disques. Car pour remettre à jour tous les décors affichés à l'écran, il faut en charger des données graphiques ! Une carte vidéo Local Bus est d'ailleurs fortement recommandée. Si l'on désactive telle ou telle option de détail pour améliorer la vitesse, on perd en finesse et en richesse. Ah bah oui, c'est comme ça ! Comment, dès lors, un joueur qui ne possède qu'une configuration standard (486dx-33, 4Mo, VGA), peut-il apprécier Ultima VIII à sa juste valeur ? Et s'il a le malheur d'essayer de profiter de toutes les options, il lui faudra s'armer de patience. Une fois encore, Origin reste fidèle à sa réputation de "surenchéreur en configuration"... C'est flagrant. A ce rythme-là, je vous parie qu'il faudra un Pentium 100 Mhz pour faire tourner Wing Commander III. Commencez à faire vos économies !

Lady Calor

LE SPEECH-PACK

C'est quand même la première fois qu'Origin sort des Speech-Pack pour sa série Ultima. On se souvient avec émotion de ceux de Wing Commander, de Strike Commander et de Privateer, mais il s'agit ici tout de même du 8e épisode de la plus célèbre saga de jeux de rôles. Bref, le speech–pack rajoute, avec ses 7 Mo, essentiellement des voix digitalisées : la voix du Gardien, et de ses quatre Titans. Et tout ça en français dans le texte (enfin, si on peut appeler ça "texte", puisqu'il s'agit de parole). Donc, si vous n'avez pas de CD-Rom (à supposer que la version CD-Rom soit entièrement en français), et qu'il vous reste encore un peu de place sur le disque dur... Notons au passage que Jean-Pierre Demessant, le gagnant du concours Ultima 8, organisé par Joystick et Electronic Arts, incarne vocalement un des grands démons.



Dès son arrivée, l'Avatar assistera à une horrible décapitation ordonnée par la Tempeste Mordea. A la fois terrifiant et fascinant !



Mieux vaut éviter d'être peureux quand on se prétend être l'Avatar. Les adversaires sont parfois d'une puissance hallucinante.

SUR UN DX33 **85%**

SUR UN DX2 66 **93%**

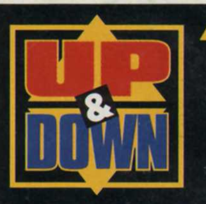
UNNECESSARY ROUGHNESS

SUR PC • EDITEUR ACCOLADE

Est-il possible de réaliser meilleure simulation de football américain que Front Page Sports Football, l'actuelle référence en la matière ? La réponse est oui, car Unnecessary Roughness d'Accolade allie une réalisation en béton armé à un réalisme étonnant.

A vous de créer la tenue que portera chacun de vos joueurs pendant le jeu, aussi bien à domicile qu'en déplacement. Vous pourrez aussi créer le logo de l'équipe.

Les règles du foot américain paraissent bien compliquées à nous autres Européens. Et pourtant, ce sport, qui allie subtilement l'action et la stratégie, est ultra intéressant, et réunit tous les ingrédients pour donner lieu à des matchs intenses et au suspens insoutenable.
Evidemment, le simuler paraît chose impossible, vu le nombre de joueurs présents sur le terrain et la richesse tactique dont il fait l'objet.
Unnecessary Roughness, titre que l'on pourrait traduire par "violence gratuite", relève pourtant le défi, et on peut dire qu'il y parvient presque parfaitement, grâce au talent de ses concepteurs.



▲ Les graphismes sont entièrement en 3D texturée, et en SVGA 256 couleurs : ça jette !
▲ Une richesse exceptionnelle : l'éditeur de tactiques, par exemple, est une merveille.
▲ Les commentaires et les nombreux bruitages digitalisés sont réussis.
▲ Un jeu fun et maniable.
▼ Plus votre PC sera puissant, plus le jeu sera chouette.
▼ Pendant le match, le contrôle est un peu sommaire.

ON PEUT TOUT !

Les options et modes de jeux sont en nombre tellement élevé, qu'il serait vain d'en donner une liste exhaustive. En voici quand même un aperçu.
Évidemment, Unnecessary Roughness, jeu agréé par la NFLPA (la ligue nationale américaine), vous permettra de choisir votre équipe parmi celles des principales grandes villes américaines. Toutes, et les innombrables joueurs qui vont avec (53 par équipe), sont bien sûr modifiables et "éditables" à souhait. Elles possèdent chacune aussi d'innombrables statistiques. Vous pourrez composer l'équipe de vos rêves et opérer des changements à tout moment du jeu. Mieux, les joueurs les plus connus ont leur photo, et vous pourrez même créer la combinaison de vos joueurs et le logo de l'équipe !
En plus de cela, vous pourrez carrément créer des ligues, en regroupant les équipes de votre choix.
Mais c'est au niveau des tactiques et des stratégies que Unnecessary Roughness fait très fort. A l'aide d'un éditeur de phases de jeu simple, mais d'une puissance étonnante, vous pourrez créer et modifier des formations et des combinaisons complexes, aussi bien en défense qu'en attaque. Ainsi, vous pourrez commander à votre équipe des actions du genre :" toi, tu restes là trois secondes pendant que lui, il court 20 mètres avant de bifurquer brusquement à gauche, puis tu passes la balle au quaterback, qui la lui envoie directement dans les bras, pendant que les autres, vous bloquez la défense !".
Une fois la mise au point terminée, vous pourrez constater le résultat sur le terrain, de visu et immédiatement. Génial !
Pendant le match, toutes ces tactiques sont classées dans un carnet, que vous pourrez évidemment éditer et classer comme bon vous semble...



Le ralenti est d'une puissance exceptionnelle : vous pourrez suivre le joueur de votre choix, et même tourner autour ou zoomer... Mieux qu'à la télé !

UN TERRAIN, UN BALLON, ET 20 GROSSES BRUTES

Mais attaquons sans plus attendre le plat de résistance : le match !
Là, vous choisissez si vous voulez endosser la casquette de manager (à vous d'effectuer les choix tactiques), de joueur, ou les deux à la fois.
Le contrôle se fera au clavier, à la souris, ou aux joysticks, et deux joueurs pourront bien sûr participer simultanément.
En plus des conditions météo et de la longueur des quart-temps, vous déterminerez si les joueurs se fatiguent, se blessent...
Et voilà, c'est parti ! Avant de débuter la rencontre, zoom sur l'arbitre qui, d'une main innocente, jette une pièce pour déterminer l'équipe qui donnera le coup d'envoi.
Voilà, c'est décidé ! Vous avez 45 secondes pour effectuer votre choix tactique, et on retrouve les joueurs sur le terrain. Ceux-ci se concertent et gagnent rapidement leur emplacement respectif, prêts à l'action.
De manière générale, vous pourrez choisir de contrôler n'importe quel

GRAPHISME 17 | BRUITAGE 17 | MUSIQUE 16 | ANIMATION 17 | MANIABILITÉ 16 | DURÉE DE VIE 18 | ORIGINALITÉ 16

Touchdown ! Le joueur, au comble du bonheur, lance avec force le ballon par terre, pendant que le public pousse des cris de joie.





Oh, la superbe passe ! En principe, elle devrait atterrir dans les bras d'un receveur, à moins qu'un défenseur ne l'intercepte, ce qui serait catastrophique !

joueur, même si le logiciel vous place par défaut sur celui le plus proche du ballon. Pour la passe, la technique varie selon le niveau de difficulté. Dans le mode le plus facile, l'action s'arrête, et vous choisissez librement et sans vous presser le receveur le plus approprié. Dans le mode difficile, il faudra agir rapidement, puisque le jeu ne s'arrête plus, et qu'il faut même diriger le receveur pour lui faire attraper la baballe.

Pour la course, rien de plus simple, il suffit de diriger son homme, et de tromper les armoires à glace qui se jettent sur lui. A ce propos, il est dommage de ne pouvoir donner des coups d'épaule ou plonger pour gagner quelques yards supplémentaires.

Même si le contrôle paraît parfois un petit peu sommaire, les actions sont réalistes et rapides, ce qui est l'essentiel.

C'EST FIN, C'EST BEAU, C'EST RAPIDE : C'EST CLASSE !

Mais la "touch of class" (pardon, monsieur Toubon !), c'est le ralenti qui permet de revisualiser chaque action sous tous les angles possibles et imaginables. En effet, vous pourrez zoomer et tourner la caméra à loisir, et même suivre le joueur de votre choix. Impressionnant !

Et pour couronner le tout, il faut savoir que Unnecessary Roughness dispose d'une réalisation tout simplement éblouissante.

Déjà, si vous disposez d'une carte SVGA 256 couleurs, tout le jeu fonctionnera en mode 640x480 points : la finesse est alors incomparable, et la précision terrifiante.

Et puis, tout le terrain, et même le stade et le public, sont représentés en trois dimensions, avec des textures très réussies et des effets de zoom hallucinants ! Les joueurs, que l'on voit vraiment sous toutes les coutures, sont très bien animés et dessinés : ça en jette ! Hélas, comme toujours, c'est en disposant d'une machine puissante que l'on apprécie pleinement cette réalisation.

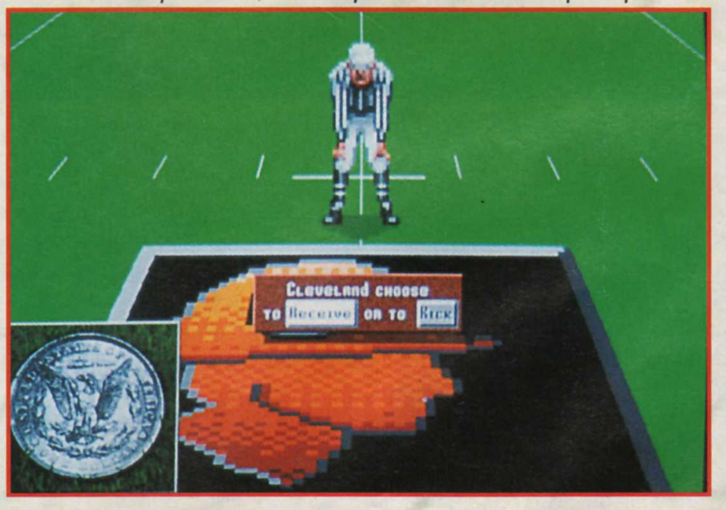
La bande sonore est elle aussi sublime : les bruits de chocs, les cris des meneurs, la foule... tout y est ! Vous aurez même droit aux commentaires de très bonne qualité de Al Micheals, un mec sûrement très connu aux États-Unis...

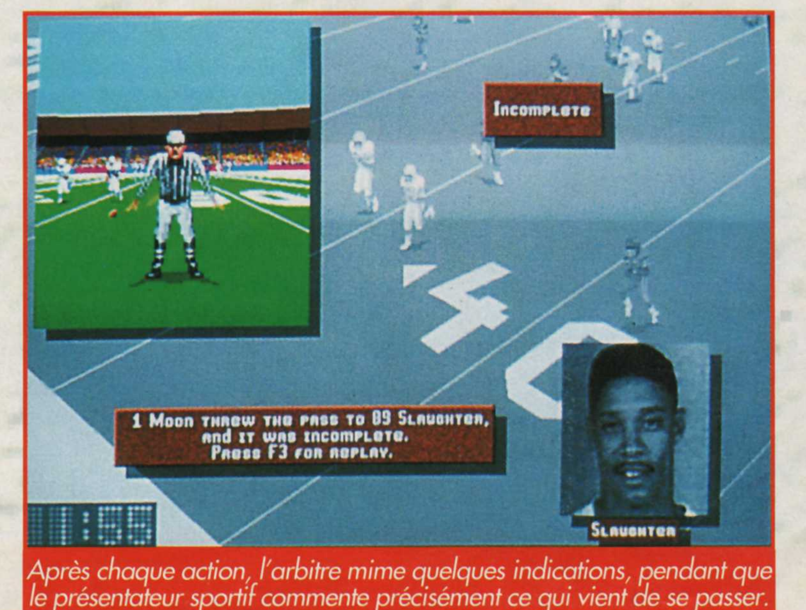
L'interface des différents éditeurs est elle aussi un modèle du genre : menus déroulants, fenêtres, boîtes de dialogue... C'est joli et facilement compréhensible.

Bon, pas la peine de tourner autour du pot, si vous êtes fana de football américain, c'est Unnecessary Roughness qu'il vous faut. En plus de nous en mettre plein la vue et l'ouïe, il est d'une puissance et d'une richesse tout simplement exceptionnelles, à peine ternies par une maniabilité qui peut progresser au cours des matchs.

150

Suivant la carte vidéo installée dans votre machine, le jeu s'affichera en mode SVGA (640x480 pixels) ou VGA (320x200). En mode SVGA, l'animation est plus lente, mais la précision autrement plus spectaculaire.





Après chaque action, l'arbitre mime quelques indications, pendant que le présentateur sportif commente précisément ce qui vient de se passer.

Pour transformer le touchdown et marquer un point supplémentaire, il faudra shooter dans le ballon pour le faire passer entre les poteaux. Précision et synchronisation.

90%

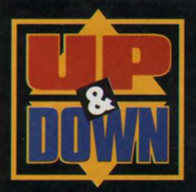
SUR PC • EDITEUR MICROPROSE

FLEET DEFENDER

Un simulateur complexe qui vous en met plein la vue



Fleet Defender propose de nombreuses missions en patrouilles. Vous disposez alors de toute une série de touches pour communiquer avec vos coéquipiers. Diverses options permettent d'établir à l'avance le type de formation que vous allez adopter.



- ▲ Les techniques de "mapping" de F15III ont été largement améliorées dans ce nouveau programme.
- ▲ Les graphismes sont d'une beauté ahurissante et les détails toujours plus nombreux comme en témoignent les mouvements des vagues sur la mer.
- ▲ Si la musique est quelque peu agaçante, les bruitages n'en sont pas moins excellents.
- ▼ L'option d'aide au pilotage n'est pas très explicite et on ne comprend pas trop qui fait quoi dans l'histoire.
- ▼ Pas de mission d'entraînement clairement commentée dans le manuel.



Le décollage se fait d'un porte-avions. Le nombre de détails, affolant, nécessite une machine puissante. Les détails au maximum, l'animation saccade un peu sur un 486DX33 !

Voilà plusieurs mois que le plus célèbre éditeur de simulateurs en tout genre n'avait rien proposé de nouveau à son catalogue. C'est maintenant chose faite avec Fleet Defender, un simulateur de F14 Tomcat. Utilisé par l'armée américaine, le F14 Tomcat de la société Grumman effectue son premier vol le 21 décembre 1970. Cet appareil à géométrie variable est étudié spécialement pour l'US Navy, soucieuse d'acquérir un appareil puissant afin d'équiper sa flotte de porte-avions. Le système d'angle de voilure à degré variable du F14 lui offre la stabilité requise à basse vitesse pour un appontage sans-risque et l'agilité nécessaire lors de combats air-air.

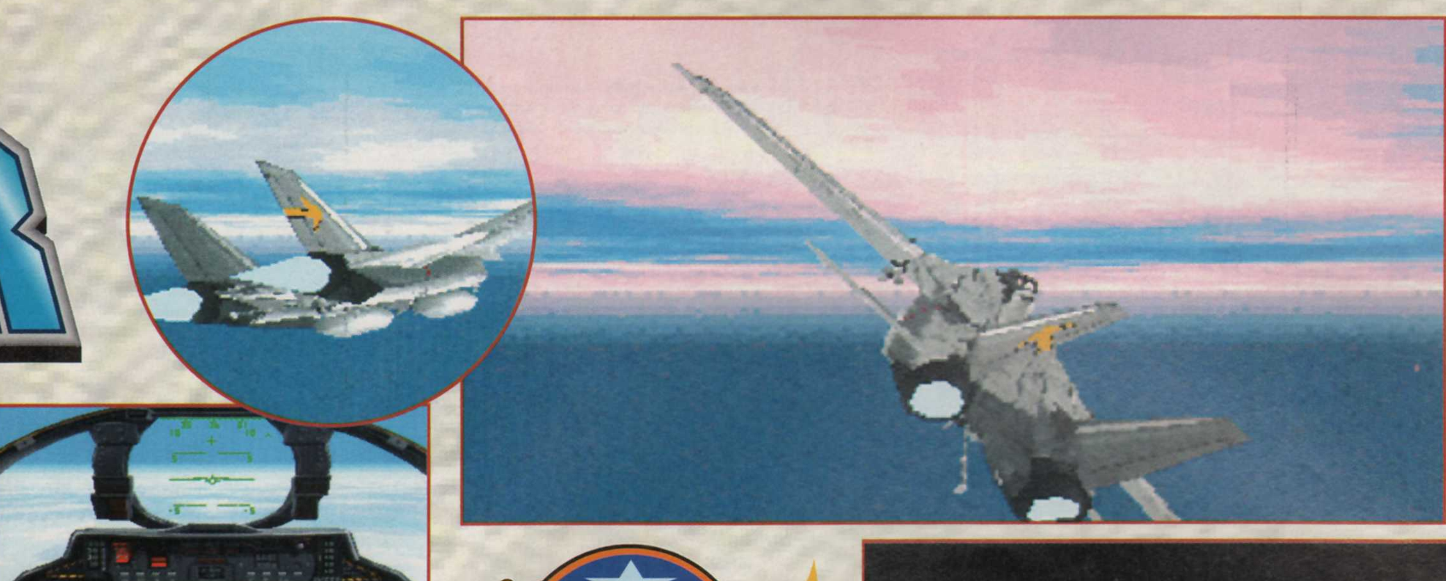
UNE CERTAINE RESSEMBLANCE AVEC F15 III

Ce sont toutes ces qualités que vous allez pouvoir découvrir et utiliser dans ce simulateur, ressemblant quelque peu à F15 Strike Eagle III de par le type d'instrumentation et l'assignation de la majorité des touches qui leur sont communs. Les utilisateurs de ce précédent programme ne devraient donc pas être trop pénalisés. En revanche, si F15III proposait quelques aides au pilotage, celles de F14 ne son pas aussi évoluées, ce qui implique de longues heures d'entraînement, ne serait-ce que pour se dépêtrer des 91 touches (en omettant celle qui remplace le joystick) ! Il est par contre possible de s'entraîner à volonté en sélectionnant l'option "Training", rendant votre aéronef invulnérable et les munitions inépuisables. Le programme propose deux modes de jeux : le "scramble" et le "campaign". Dans le premier, vous définissez vous-même le type de mission que vous désirez effectuer en paramétrant le nombre et le genre des ennemis, l'heure, l'endroit... et le type de formation. Car si F15III mettait l'accent sur le jeu à deux (par modem), Fleet Defender vous propose de voler en formation (mais pas de mode multijoueur, snif !). Pour cela, vous disposez de nombreuses touches permettant d'envoyer des messages du style "Attaquez ma cible", "Je demande de l'assistance", "Rejoignez la formation", "Tralala itou", "Je veux descendre !" et plein d'autres trucs de ce genre... Mais revenons à nos moutons. La dernière étape consiste à sélectionner votre armement. L'ordinateur s'acquitte fort bien de la tâche, tout en vous laissant le libre-arbitre pour modifier tout ou partie de la sélection. Bien entendu, le mode "campagne" s'avère bien plus excitant avec trois théâtres d'opérations incluant de trois à cinq scénarios, eux-mêmes composés d'un nombre impres-



Le catapultage d'un porte avions au lever du jour.

GRAPHISME 18	BRUITAGE 18	MUSIQUE 13	ANIMATION 18	MANIABILITÉ 17	DURÉE DE VIE 17	ORIGINALITÉ 12



Les vues extérieures sont d'une grande beauté. Il est possible de tourner autour de l'avion, de zoomer, d'obtenir une vue de l'aéronef ennemi... C'est vraiment superbe !



Le tableau de bord avant comprend les instruments de navigation, l'HUD à contraste réglable et deux tubes cathodiques multifonctions.

MEGASTAR joystick



Vous pourrez décoller de jour comme de nuit. Il faudra alors penser à allumer vos feux extérieurs lors d'une approche, ou à les éteindre lors d'un combat.

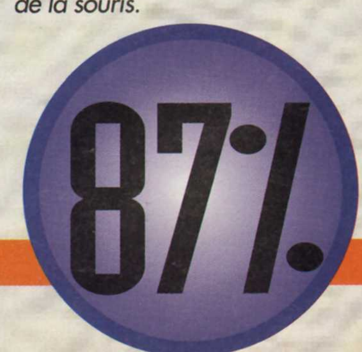
sionnant de missions. Bref, vous avez du boulot sur la planche. Selon le type de mission, vous débuterez soit du porte-avions, soit en vol. Dans les deux cas, vous devrez localiser les cibles en interrogeant les contrôleurs radar installés à bord d'avions de type Awacks. Une belle voix digitalisée vous renseigne alors sur les coordonnées d'interception. Toutes les armes et systèmes de visée habituelle sont ici présents et se partagent entre les sièges avant et arrière. Il faut donc sans cesse jongler entre les deux places, ce qui demande une parfaite maîtrise. Le repérage visuel d'une cible est rendu facile par les vues "virtuelles", plaçant l'axe de la caméra sur la trajectoire qui vous sépare de l'avion ennemi ou en laissant le pilote suivre sa cible des yeux. L'instrumentation reste malgré tout moins complète que celle de Tornado, mais les graphismes sont ô combien plus beaux.

TOUJOURS PLUS HAUT, TOUJOURS PLUS BEAU...

Justement, parlons-en des graphismes ! L'utilisation de la désormais célèbre technique du "mapping", ou texturage de surface, nous avait éblouis dans F15 III. Fleet Defender en reprend le principe avec quelques améliorations notables. Tout d'abord, votre avion n'est plus représenté à l'aide de simples vecteurs, mais est entièrement recouvert d'une superbe peinture métalisée ornée d'insignes et de fanions. La mauvaise résolution du mode VGA ne permet malheureusement pas d'en distinguer toutes les finesses et le zinc ressemble plus à un amas de gros pixels qu'à un objet volant, pour peu qu'on le regarde de trop loin. Mais enfin, c'est déjà pas mal. En revanche, les jets ennemis sont encore vectoriels avec l'application de la méthode de "Gouraud" donnant un effet de camouflage réaliste. Le ciel varie de couleur selon l'heure et la météo, et le mouvement qui anime les vagues donne un effet saisissant. Il va sans dire (mais ça va mieux en le disant) que de tels graphismes nécessitent une machine puissante, capable de supporter la somme importante de calculs à effectuer en temps réel. A titre indicatif, nous avons testé le programme sur 486DX33 avec une carte Tseng Labs et sur 486DX2 66 Local Bus Paradise. Dans le premier cas, le programme s'est montré lent, mais parfaitement jouable. Certaines vues extérieures saccadent à mort, mais l'animation reste en règle générale très acceptable. La seconde configuration offre une fluidité d'animation remarquable, proche des 25 images par seconde. C'est mieux que F15III, qui affichait pourtant moins de détails. Le son ne pose heureusement pas autant de problèmes avec la gestion d'une carte pour la musique et une seconde pour les sons digitaux (ou la même pour les deux). Les bruitages m'ont paru très satisfaisants sur une SoundBlaster, avec des tas de petites phrases digits çà et là. Les possesseurs de WaveBlaster, de MT32 ou d'expandeur "WaveTable" General Midi n'ont pas été oubliés, mais comme le thème musical n'est pas bien terrible... Je dirai pour conclure que Fleet Defender est un excellent programme qui s'adresse à un public de passionnés. Sa complexité en rebutera plus d'un, ce qui explique sa note un peu basse. Sans atteindre le niveau de simulation d'un programme comme Tornado, Fleet Defender s'inscrit dans la liste des trois meilleurs simulateurs du moment.

LORD CASQUE NOIR

Le tableau arrière comprend les instruments moteurs et de puissants instruments radar capable d'analyser toutes sortes de données. Toutes ces fonctions sont aussi accessibles avec le curseur de la souris.



FLIGHT SIMULATOR 5

WASHINGTON BALTIMORE

SUR PC • DATA DISQUE • EDITEUR BAO-COLORADO

Découvrez Washington DC, son Pentagone, sa Maison Blanche, ses ponts. Vu la vitesse, vous pourrez admirer les détails au sol et compter les pixels tout à loisir...

"Vous constaterez sans doute un certain ralentissement de la cadence d'affichage en utilisant la zone Washington Baltimore : cela est dû à la grande richesse de détails et à la conception révolutionnaire de sa présentation." Cette phrase, extraite du manuel fourni avec le jeu (page 16, ligne 3), résume à elle seule ce qui vous attend avec ce data disque : ça n'a jamais été aussi beau et ça n'a jamais été aussi lent. Cela dit, il y a lenteur et lenteur : contrairement à NewYork, le vol n'est pas lent en permanence, mais plutôt par à-coups, à chaque fois que le logiciel rafraîchit la fenêtre en rajoutant de nouveaux blocs, ce qui constitue un léger progrès. Comme on dit, "les progrès sont lents". Il est vrai que ce data disque utilise une texture de photo satellite, dispose d'une résolution au sol de 5 mètres de côté. San Francisco, qui employait la même technique d'affichage, n'en proposait "que" 30 ! Un autre facteur agravant, toujours en ce qui concerne la vitesse d'affichage, est lié à la profusion de textures supplémentaires plaquées sur les facades de certains bâtiments. Certes, la Maison Blanche a de l'allure, mais en attendant que tout le monde soit équipé de Pentium, il est énervant de ne pouvoir voler en Jet qu'à la vitesse d'un Cesna vent debout. Côté aéroports, on trouve un peu de tout dans la trentaine de terrains disponibles. Certains sont assez détaillés (Baltimore intl), d'autres curieusement désertiques. A propos de désert justement, il semble bien que les data disques pour FS5 ne contiennent pas, ou très peu, de scènes de trafic au sol ou dans les airs. N'en doutons pas, un éditeur proposera un jour prochain des disquettes de données qui viendront remplir notre disque dur et vider notre portefeuille. En attendant ce jour béni, vous pourrez toujours faire du rase-motte au-dessus de chez Bill. Il paraît que ça l'énerve, pendant qu'il joue du saxo.

Moulinex

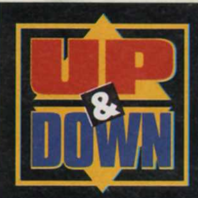


On trouve aussi des objets en 3D traditionnelle, tel ce pont sur le Potomac.



La Maison Blanche et d'autres bâtiments bénéficient de textures en mapping sur les façades.

La carte montre bien le système d'affichage utilisé : au fur et à mesure que l'appareil avance, de nouvelles sections de terrains gagnent en résolution.



- ▲ C'est encore plus détaillé que San Francisco.
- ▲ Les cartes fournies par Colorado sont d'excellente qualité.
- ▼ C'est lent et parfois saccadé.
- ▼ La palette de couleurs est un peu sombre, en particulier le bleu de l'eau.
- ▼ Le carton de l'emballage est aussi épais que du papier de soie : pourtant 13 Mo, c'est lourd.



GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
18	-	-	14	10	19	-

TEST AMIGA

SUR AMIGA 500/1200 • EDITEUR PSYGNOSIS

INNOCENT UNTIL CAUGHT



L'arrivée d'un jeu d'aventure animé sur Amiga est toujours une bonne nouvelle en soi, car il s'agit là d'un genre qui a tendance, par les temps qui courent, à déserter nos bécanes. On ne pouvait donc que voir d'un bon oeil la sortie d'Innocent Until Caught sur ce standard, quelques mois après la version PC. Vous y incarnez un personnage pas très recommandable, petite frappe sans envergure, qui se retrouve pris à parti dans un futur proche, par un organisme descendant en droite ligne de notre sinistrement célèbre FISC. Coincé sur une planète inconnue, sans ressource et endetté jusqu'au cou, il va vous falloir tremper dans diverses magouilles pour parvenir à rembourser votre percepteur. Le tout est traité sur un ton humoristique assez réussi, mais hélas desservi par une réalisation un peu limite. Tout d'abord, il vous faudra impérativement posséder un disque dur, car ce n'est pas moins de dix disquettes que contient la boîte d'IUC. Les graphismes sont tout ce qu'il y a d'honnête, mais l'animation des personnage est un peu lente (facteur qui s'arrange sensiblement sur A1200) et le scrolling est saccadé, même s'il est vrai qu'il s'agit ici d'un jeu d'aventures, genre peu habitué aux prouesses techniques. Plus grave, la gestion de la souris est catastrophique, le curseur se déplaçant par grands à-coups, ce qui rend l'interface peu ergonomique, surtout lorsqu'il est nécessaire de cliquer sur un objet de petite taille à l'écran. Enfin, le jeu ne comporte absolument aucun bruitage, rien de rien, ce qui nuit à l'ambiance qu'il dégage. En dépit de tout cela, Innocent Until Caught possède quelques bons atouts, notamment un scénario bien ficelé et de fréquentes notes d'humour.

Pinky

72%

GRAPHISME 15 | BRUITAGE 0 | MUSIQUE 13 | ANIMATION 11 | MANIABILITÉ - | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 16

Une touche de wargame, un soupçon de simulation, un brin de stratégie et une bonne dose d'arcade : voilà le retour d'Armour Geddon !

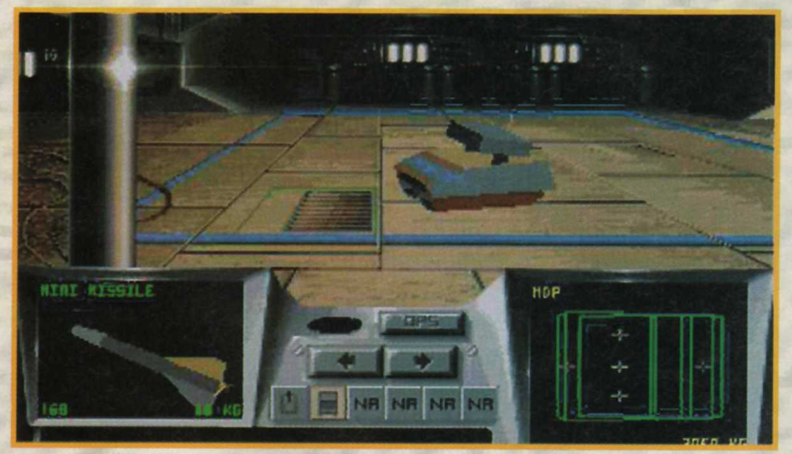
ARMOUR GE 2

SUR AMIGA 500/1200 • EDITEUR PSYGNOSIS

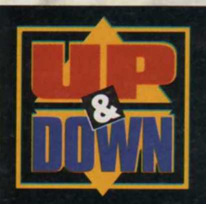
Armour Geddon est un jeu qui a connu un succès certain lors de sa sortie sur Amiga et ST il y a quelques années, malgré quelques défauts liés principalement à une trop grande complexité, assortie d'un manque d'ergonomie certain. Fort de cette expérience, les programmeurs d'Armour Geddon se sont remis au boulot d'arrache-pied, afin de corriger ces erreurs pour le second volet qui nous parvient enfin. Alors, mission accomplie ? Vous aimeriez le savoir, hein ? Impatiente jeunesse ! Puisque c'est comme ça, je ne vous livrerai mon impression qu'à la conclusion de ce test. Ça vous fera les pieds !

LES MUTANTS ATTAQUENT !

Le scénario d'Armour Geddon, second du nom, n'est pas des plus réjouissants : en 2083, la Terre a vécu, avec la dernière guerre nucléaire, 70 ans auparavant, sa plus terrible expérience. La quasi-totalité de la surface de la planète a été ravagée, et seuls les rares privilégiés disposant d'un abri souterrain ont pu se tirer indemnes de la catastrophe. Ces derniers se sont regroupés sous le nom d'Eden pour faire front à la menace que représentent les Irradiés de la surface. En effet, le satellite Hellfire, une terrible arme de destruction massive que tout le monde pensait détruit depuis longtemps, a été détecté il y a peu. S'il tombe entre les mains des dégénérés, ça pourrait être la fin de toute forme de vie sur notre planète. Vous allez donc prendre le contrôle des forces militaires d'Eden, afin de construire un vaisseau spatial capable de ramener Hellfire sur votre territoire, et empêcher ainsi que se produise l'irréparable. Bref, rien de bien gai dans tout ça, comme le dit fièrement le manuel : "Ici règne la loi de Newton : seuls les plus forts survivent, tuez ou mourrez !" Soit dit en passant, peut-être serait-il bon de signaler à nos amis de Psygnosis qu'il s'agit là de la théorie de Darwin, ce bon Isaac Newton n'ayant inventé "que" la Loi de la gravitation universelle. A moins qu'il soit question là d'un monde impitoyable où les pommes agressent les pauvres gens endormis sous les arbres !



Ici, vous allez équiper votre lance-missilesmobiles de nombreuses armes meurtrières.



▲ Le soft comporte plus de 15 000 objets différents, placés sur un teritoire qui, ramené à nos proportions, ferait plus de 112 589 km2 !
▲ C'est très rapide, et encore plus fluide.
▲ Invention des armes, production, stratégie tactique, et shoot'em up évolué en 3D : on ne peut pas dire qu'Armour Geddon sombre dans la monotonie.
▼ C'est tout de même un peu dépouillé au niveau des décors, non ?

LA GUERRE GONOMIQUE

Pour contrer les forces des Irradiés, vous disposez d'un arsenal impressionnant : pas moins de neuf véhicules (voir encadré), et pour chacun d'eux, une palette d'armes tout aussi exhaustive. Seulement voilà, vous ne disposez, au départ, que de très peu de ces merveilles ; il vous faudra auparavant les mettre au point dans vos laboratoires de recherche. Chaque véhicule peut atteindre trois niveaux de technologie successifs, ce qui veut dire qu'il vous faudra les "inventer" à trois reprises ; autant dire qu'il s'écoulera bien du temps avant que vous n'ayez en votre possession, l'armement le plus sophistiqué. Pour mener à bien ces recherches, vous comptez dans votre équipe 25 savants qui n'attendent plus que vos directives. Vous n'avez plus qu'à les affecter à diverses recherches, sachant que plus vous mettrez de monde sur un projet, et plus vite ce dernier sera mené à son terme. Mais ce n'est pas tout, car il vous faut ensuite produire ces unités nouvellement "découvertes", tâche qui nécessite de nombreuses matières premières ainsi qu'une usine pour les exploiter. C'est là qu'Armour Geddon entre de plain pied dans la stratégie, car les ressources sont rares, et il va donc falloir capturer des mines et usines situées en territoire ennemi. Enfin, vos entrepôts remplis de machines de destruction massive, vous pouvez prendre connaissance de votre première mission pour dispatcher ces dernières sur le terrain, directement depuis une carte d'état-major. En trois mots, place à l'action !

DE LA 3D UN PEU "VIEILLOTTE", MAIS TRES RAPIDE

Tant que vous vous déplacez entre les différents écrans statiques tels que les laboratoires, usines et autres hangars, les graphismes du jeu sont assez beaux, très finements dessinés. Mais dès les premières sorties, on est un peu dubitatif quant à la réalisation d'Armour Geddon. En effet, si les objets à l'écran sont assez détaillés et, dans l'ensemble, bien réussis, force est de constater qu'ils sont un peu rares. Certes, la Terre est censée être devenue un désert aride, mais enfin, on aurait aimé qu'un peu plus de bâtiments, fussent-ils en ruines, soient présents. Mais attention, il y a une heureuse contrepar-

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
11	16	-	17	14	18	16



Le voilà, le fameux "Hellfire", cause de tous vos tracas.

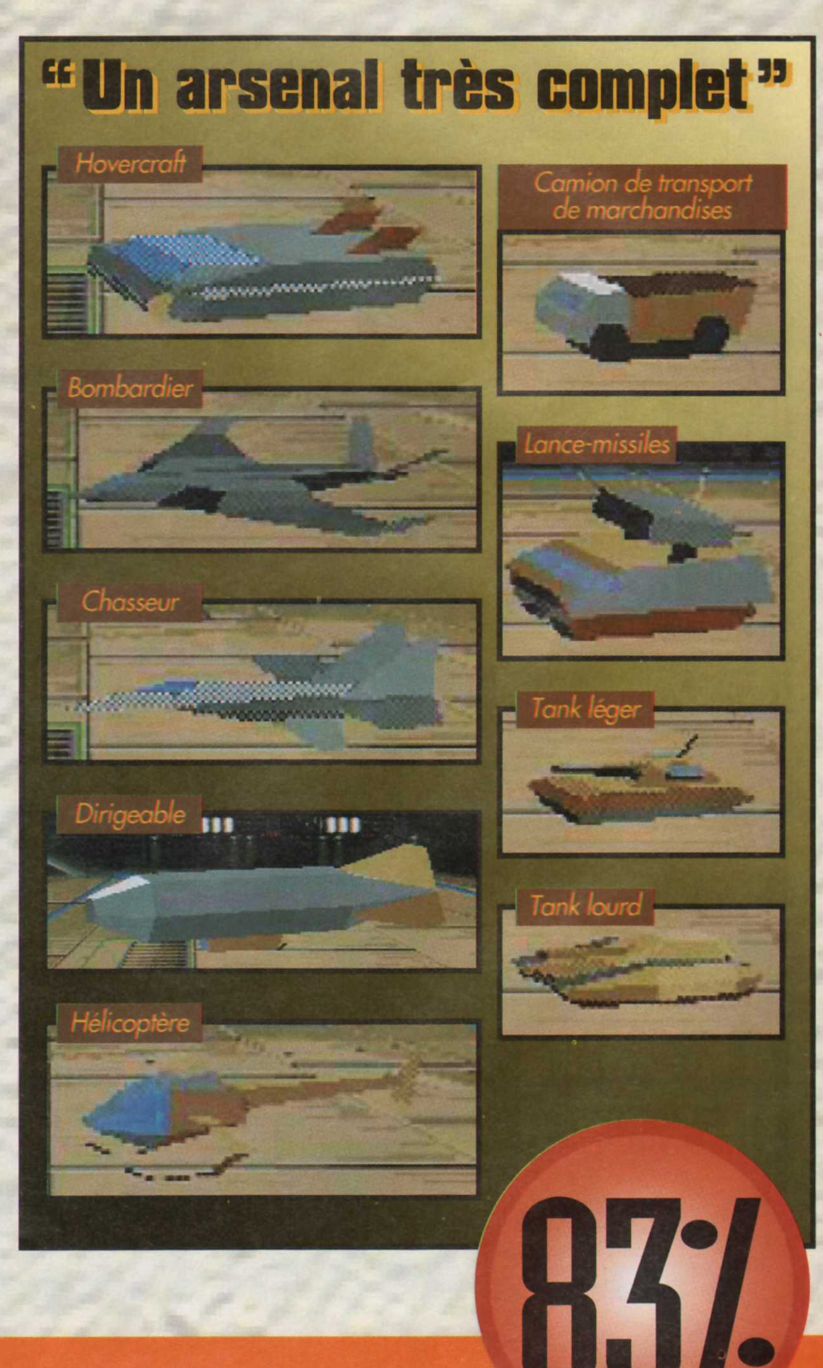
Encore quelques missiles sol-sol, et cette tour de contrôle ennemie ne sera plus qu'un mauvais souvenir.



Ça y est, votre hélicoptère flambant neuf est hissé à la surface par un ascenseur souterrain : vous allez pouvoir aller casser du mutant !

tie : l'animation est très rapide ! Même sur un A500 de base, tout défile avec une grande fluidité pour le plus grand plaisir de vos yeux. Si vous êtes l'heureux possesseur d'un A1200, cela devient carrément génial, il n'y a qu'à effectuer quelques figures avec un avion de chasse pour s'en rendre compte. Détail sympathique : le soft gère les déplacements de six véhicules simultanément, une simple pression sur les touches de fonction vous permettant de passer librement de l'un à l'autre. Côté sonore, si la bêta-version, dont nous disposions pour ce test, ne comportait encore aucune musique, les bruitages sont, eux, très chouettes. Selon le véhicule à bord duquel vous êtes embarqué, le bruit du moteur varie, et les diverses (et nombreuses) détonations sont plus vraies que nature. Mieux encore, ces derniers tiennent compte de la distance, et si vous êtes survolés par un avion, hélicoptère ou autre dirigeable, vous l'entendrez venir vers vous dans un crescendo, puis repartir en baissant doucement de volume. Vous avez été sages ? Bien, il est maintenant temps de répondre à la question que vous vous posez depuis bien des lignes. Oui, Armour Geddon est réussi ! La grande qualité de son animation (surtout sur A1200), ainsi que son large choix d'actions à entreprendre, en font un jeu alliant à merveille fun et durée de vie. C'est sûr, les graphismes ne sont pas en 3D-mappée-de-la-mort, l'ensemble fait un peu penser à l'ancêtre Falcon, mais il s'agit manifestement là d'un choix effectué par les géniteurs du soft pour préserver une jouabilité optimale. Pour ma part, je souscris également à ce choix.

Pinky



83%



Gremlin persiste et signe avec le retour d'Hero Quest pour de nouvelles aventures. Si le jeu est toujours aussi amusant, l'interface commence sérieusement à dater...

SUR AMIGA • EDITEUR GREMLIN

Il y a quelques années, Gremlin avait pris tout le monde de court avec la sortie d'Hero Quest. En effet, à l'inverse de la tendance actuelle des jeux de rôles, ce dernier ne cherchait ni la complication, ni la performance technique. Rien de tout cela, mais une jouabilité totale, idéale pour s'initier à l'univers d'AD&D. Le plus étonnant dans tout cela, c'est que le logiciel, en dépit d'une réalisation "moyenne", connut un vif succès. C'est donc fort logiquement que l'on voit arriver aujourd'hui le deuxième épisode, intitulé The Legacy of Sorasil.

LE JEU DE ROLES LE PLUS SIMPLE DU MONDE

Avant de vous lancer dans l'aventure, vous allez former une équipe de quatre mercenaires parmi les personnages proposés. On retrouve là des guerriers, barbares, clercs et autres magiciens qu'il faut associer pour une bonne complémentarité. L'histoire de Sorasil n'est pas un modèle d'inventivité : il y est question d'une citadelle maudite semant le chaos dans la contrée, de légions du mal tentant de prendre le pouvoir. Heureusement que vous êtes là pour rétablir la situation, en accomplissant diverses missions tout au long de votre chemin. On retrouve le même esprit de simplicité dans l'interface, quasiment identique à celle du premier Hero Quest. Le monde de Sorasil est représenté en 3D isométrique, avec de gros sprites pour vos personnages ou leurs ennemis. Les actions disponibles ne sont pas légion : quatre flèches directionnelles pour les déplacements, quelques icônes pour fouiller les lieux, combattre ou lancer des sorts, et le tour est joué. Pourtant, malgré ce dénuement, le jeu dégage un certain charme, et on se laisse prendre à l'histoire d'autant plus facilement, que les textes à l'écran sont traduits en français. Hélas, si l'on peut trouver du plaisir à pratiquer Sorasil, ce dernier est tout de même sérieusement desservi par une réalisation d'un autre âge. Les graphismes sont vraiment très moyens, et par moments, l'action devient très confuse tant on a du mal à discerner qui est où. Quant au scrolling qui accompagne vos déplacements, dire qu'il est fluide serait incontestablement mensonger. Tout cela est d'autant plus dommage qu'Hero Quest 2 est, je le répète, un jeu rigolo, particulièrement adapté aux plus jeunes.

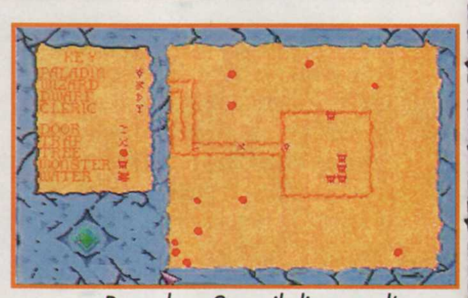
Pinky



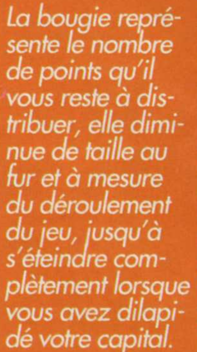
Le magicien de l'équipe se trouve en bien mauvaise posture. Heureusement, il dispose d'un sceptre magique pour sa protection.



Ah, ben ça, à force de traîner dans les sépultures, faut pas vous étonner de tomber sur des morts-vivants.



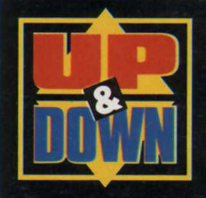
Bon plan, Sorasil dispose d'un système d'automapping pour vous aider à vous y retrouver dans les vastes donjons qui composent le jeu.



La bougie représente le nombre de points qu'il vous reste à distribuer, elle diminue de taille au fur et à mesure du déroulement du jeu, jusqu'à s'éteindre complètement lorsque vous avez dilapidé votre capital.







- ▲ L'ergonomie des commandes.
- ▲ Un "je ne sais quoi" d'attachant qui donne envie d'aller toujours plus loin pour connaître la suite de l'histoire.
- ▼ L'animation, de piètre qualité.
- ▼ Les graphismes en deçà des productions actuelles.

GRAPHISME 12 | BRUITAGE - | MUSIQUE 16 | ANIMATION 08 | MANIABILITÉ 16 | DURÉE DE VIE 15 | ORIGINALITÉ 13

F.I. CHOISISSEZ

Tous les logiciels proposés sur cette page fonctionnent sur AMIGA 500 avec 1 Mo de RAM, sur AMIGA 500+, sur AMIGA 600 et sur AMIGA 1200.

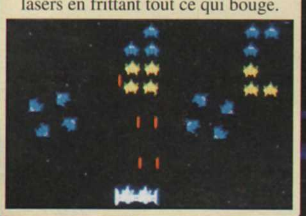
3 jeux pour 80 francs
5 jeux pour 120 francs
7 jeux pour 160 francs
10 jeux pour 200 francs

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

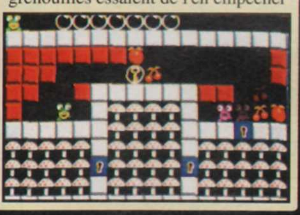
BOND MINE 12
Heureux fanas de BoulderDash
Un jeu qui comporte 80 niveaux de délire. Il faudra quelques heures rien que pour passer le premier niveau.



GALACTOÏD
Elles viennent d'un autre monde
Des centaines de bestioles vous attaquent. Alors faites chauffer vos lasers en frittant tout ce qui bouge.



GRIB IT
La guerre des grenouilles
Une grenouille verte doit manger les fruits et les champignons. Les autres grenouilles essaient de l'en empêcher



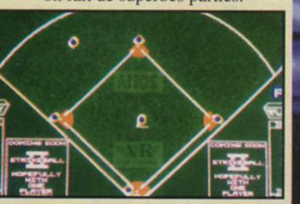
FATAL MISSION II
Le shoot'em up du mois
Vous arrivez sur une planète avec de bonnes intentions mais des nuées de vaisseaux et canons vous accueillent.



CHAINSAW MASSACRE
Massacre à la tronçonneuse
Le tueur psychopathe, c'est vous. Jetez vous sur tous les passants si vous aimez la viande saignante.



BASE BALL
En direct des USA
Ca se joue à deux joueurs. Après quelques séances d'entraînement on fait de superbes parties.



ARTILLERUS II
Le délire du mois
De 2 à 8 joueurs ou robots se canardent jusqu'au dernier avec des armes aussi diverses que délirantes.



BAT DOG
Vitesse supersonique
Un jeu de plates-formes génial, tout se déroule à une vitesse folle et le personnage ressemble à Sonic.



REVERSI II
Il est beau l'Othello
Voici une superbe version de jeu d'Othello. Vous pourrez même vous défouler en battant l'Amiga.



SQUIDGE
Formes et couleurs
Il faut rassembler les pièces de même couleurs et en plus, il faut tenir compte de leur forme.



HOT BLOX
Tétris à deux joueurs
Pour les nombreux fans de Tétris, en voici un pour deux joueurs avec de nombreuses originalités.

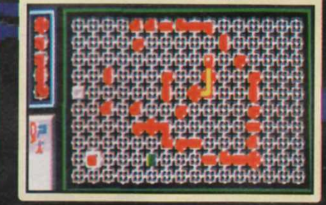


ZNYK
Une réalisation impeccable
Tout l'intérêt des jeux du style de Dr Mario avec, en plus, un travail technique de première qualité.

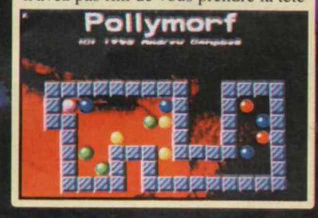


MELTDOWN
Jeu pour intellos
Chacun essaie de piquer les cases de ses adversaires en plaçant et en empilant ses pions habilement.

PIPELINE III
Du pétrole et des idées
Mondialement connu, Construisez le plus long des pipeline en assemblant des morceaux de tuyau.



POLYMORF
Beau et génial casse-tête
Poussez les boules de même couleurs les unes contre les autres. Vous n'avez pas fini de vous prendre la tête



BACK TO SCHOOL
Pour les plus petits
Un Memory, un jeu de calcul et un jeu de recherche de mots anglais. Bref tout pour être tranquille.



EROTIC - A
Les plus belles
Ceci n'est pas un jeu, voilà quelques images représentant de superbes jeunes filles. **(réservé aux adultes)**



EROTIC - B
De plus en plus belles
Encore des photos érotiques qui donneront à votre Amiga un visage inattendu. **(réservé aux adultes)**



EROTIC - C
Encore, encore...
D'autres photos de jeunes filles qui n'ont rien à envier aux précédentes. **(réservé aux adultes)**



IMAGES - X
De plus en plus loin
Ces images ne sont plus érotiques mais pornographiques, à tel point que la photo à été censurée.
(réservé aux adultes)



EN CADEAU
pour toute commande, vous recevrez ce superbe jeu :





GARANTIES

QUALITÉ : Ces jeux ont été sélectionnés parmi plus de 200 pour leurs qualités.

SÉCURITÉ : Ces logiciels ont passé tous les tests antivirus.

Bon de commande à renvoyer à :
FLOPPY INTERNATIONAL
18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Commandez par téléphone en appelant le
(16) 83 90 28 00

NOM ______________________ PRENOM ______________
N° _____ RUE ________________________________
Code postal _________ VILLE ____________________
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.
○ Chèque ○ Carte de crédit Nom : ________________
○ Mandat N° de carte : ____-____-____-____
Date d'expiration : __-__

○ Je choisis 3 jeux pour 80 francs ○ Je choisis 5 jeux pour 120 francs ○ Je choisis 7 jeux pour 160 francs ○ Je choisis 10 jeux pour 200 francs ○ Plus de 10 pour 20 francs chacun		Frs
Frais de port (Distinguo)	20	Frs
Total		Frs

Liste des jeux choisis	PUGGLES			

TEST PC

WIZARD

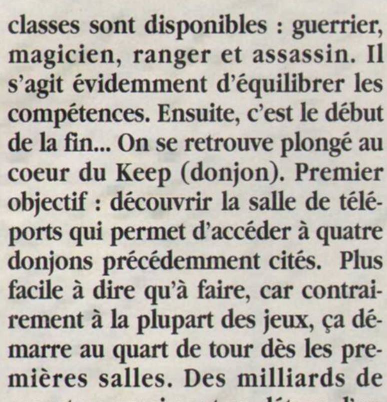
Psygnosis offre un clone de ShadowCaster à ceux qui ont été frustrés par la durée de vie de ce dernier. Moins original (et pour cause) Wizard mérite tout de même le (grand) détour.

SUR PC • EDITEUR PSYGNOSIS



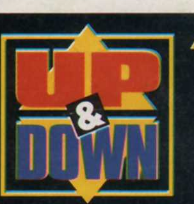
Les décors de Wizard sont minutiseument détaillés : tentures, candélabre, etc. Tout est fait pour qu'on plonge dans l'ambiance.

Vous avez trouvé Underworld trop intellectuel ? ShadowCaster trop facile ? Avec Wizard, vous trouverez à qui parler. Dans ce jeu de rôles à déplacements fluides, axé sur les combats, vous dirigez une équipe d'aventuriers au grand coeur, dans leur quête de l'absolu... absolu se résumant à massacrer un grand méchant mage. Qu'a-t-il donc fait, ce malotru ? Presque rien : il a renvoyé les quatre dieux élémentaux dominants, en s'emparant des reliques sacrées de chacun d'eux, qu'il a enfermés dans quatre donjons fortement gardés. Le seul moyen de sauver le monde est donc, bien entendu, de récupérer ces joyaux. Tout commence non pas par la création des personnages, mais par leur sélection parmi une palette de seize. Quatre classes sont disponibles : guerrier, magicien, ranger et assassin. Il s'agit évidemment d'équilibrer les compétences. Ensuite, c'est le début de la fin... On se retrouve plongé au coeur du Keep (donjon). Premier objectif : découvrir la salle de téléports qui permet d'accéder à quatre donjons précédemment cités. Plus facile à dire qu'à faire, car contrairement à la plupart des jeux, ça démarre au quart de tour dès les premières salles. Des milliards de monstres surgissent au détour d'un couloir, des millions de mécanismes bloquent les issues. Pis encore, ils sont vicieux. Faut vraiment s'accrocher pour ne pas mourir, jusqu'à parfois recharger deux ou trois fois les sauvegardes pour faire un combat. Heureusement, quelques lieux salvateurs existent : des boutiques où on s'équipe en armes, parchemins de sorts ou nourriture, des lits où l'on peut se reposer (histoire de récupérer quelques points de vie et de magie), mais surtout des dalles magiques où l'on peut faire ressusciter ses morts. Le système de magie est très simple : il suffit de sélectionner le sort à lancer, dans un grimoire. Si le nombre de sorts disponibles est faible au début, il augmentera avec le niveau et la fortune des personnages. En effet, l'apprentissage des nouveaux sorts se fait grâce aux





Les "monstres", très variés, ne manquent pas et sont généralement bien animés.



▲ Un clone de ShadowCaster/Underworld certes, mais un clone de qualité.
▲ La réalisation est très correcte : les graphismes en 3D mappés sont de bonne facture, l'animation est rapide et fluide, la bande son est efficace.
▼ Ca manque d'originalité...
▼ L'ergonomie a quelques ratés.
▼ On se demande si le dosage de la difficulté n'a pas été fait avec un instrument appelé le "pifomètre".

WIZARD VS ULTIMA UNDERWORLD/SHADOWCASTER

A première vue, le combat est inégal : deux Origin contre un Psygnosis... Mais après quelques heures de réflexion et de jeu, il faut bien reconnaître que Wizard arrive à bien tirer son épingle du truc (NDC : j'aime pas les répétitions). Wizard n'apporte pas grand chose de nouveau : il se contente d'exploiter des recettes qui ont fait machin (NDC : voir NDC précédent). Cela va du "look" des mondes et des monstres, à la gestion de la lumière et de la nourriture, en passant par la vue plein-écran et le système de sauvegarde. Bref, pas de quoi sauter au plafond, d'autant que rien n'est vraiment amélioré. Mais ce n'est pas trop grave, compte tenu de la durée et du niveau de difficulté de Wizard. Car contrairement à ShadowCaster, son concurrent direct, il faudra bien plus d'un week-end pour le terminer, et c'est quand même un critère de choix.

GRAPHISME 15 | BRUITAGE 13 | MUSIQUE 13 | ANIMATION 15 | ERGONOMIE 12 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 10



Le sort Inferno porte bien son nom. Il lance en fait plusieurs "fireball" en même temps. Il comporte juste un inconvénient : il brûle tout sur son passage, même le sol. l'ambiance.



Les marchands sont d'une aide efficace, bienvenue dans ce monde sans pitié : armes, armures, nourriture, potions, parchemins, etc. Chez Psygno, y a tout c'qu'il faut.



Les salles de Wizard sont parfois très vastes. C'est généralement les pires, car elles sont souvent très très peuplées.

quatre dieux élémentaires auxquels il faut sacrifier une somme d'argent. Avec 40 sorts disponibles, il s'agit de bien gérer son argent. Comme tout ou presque, la puissance aussi se paye. Au passage, notons que si la plupart des sons sont classiques (fireball, healing, etc.), certains sont vraiment étonnants. Les différents donjons offrent des décors éclectiques et riches en détails. On pourra encore mieux les apprécier avec une option permettant de jouer en quasi plein-écran, pas très "ergonomique" car il faut sans cesse revenir à l'écran normal pour accéder à l'inventaire et la carte par exemple, mais bon, très impressionnant. Le plus fort, c'est que l'animation reste rapide et fluide, quelque soit le mode. Bref, visuellement, Wizard tient la route malgré une forte pixellisation, notamment des monstres. Côté son, rien de particulier à dire, la musique est bien, les bruitages aussi... En fait, au risque de me répéter, les défauts de Wizard se résument en trois points : manque d'originalité (voire de personnalité), grande difficulté et ergonomie parfois douteuse. A part ça, et c'est quand même le plus important, vous y passerez de très longues heures passionnantes.

CALOR

Des indications, menaces, etc., sont parfois inscrites sur les murs pour ne pas décourager les aventuriers en mal d'inspiration.



Le piège classique de la salle remplie de dalles téléports. Très simple, surtout avec les sauvegardes et quelques notes.

Comme tout jeu de rôles digne de ce nom, Wizard comporte un auto-mapping. C'était la moindre des choses, mais quand même, c'est 'achtement bien.



81%

TEST AMIGA

LIBERATION

CAPTIVE II

SUR AMIGA 500/1200 • EDITEUR MINDSCAPE

Déroutant, dérangeant, agaçant, mais aussi prenant, passionnant, par moments impressionnant , Liberation ne laisse assurément personne indifférent.



Certaines des textures utilisées sont très honnêtes graphiquement parlant. Pour peu que les couleurs ne soient pas trop criardes, le rendu n'est alors pas mal du tout.

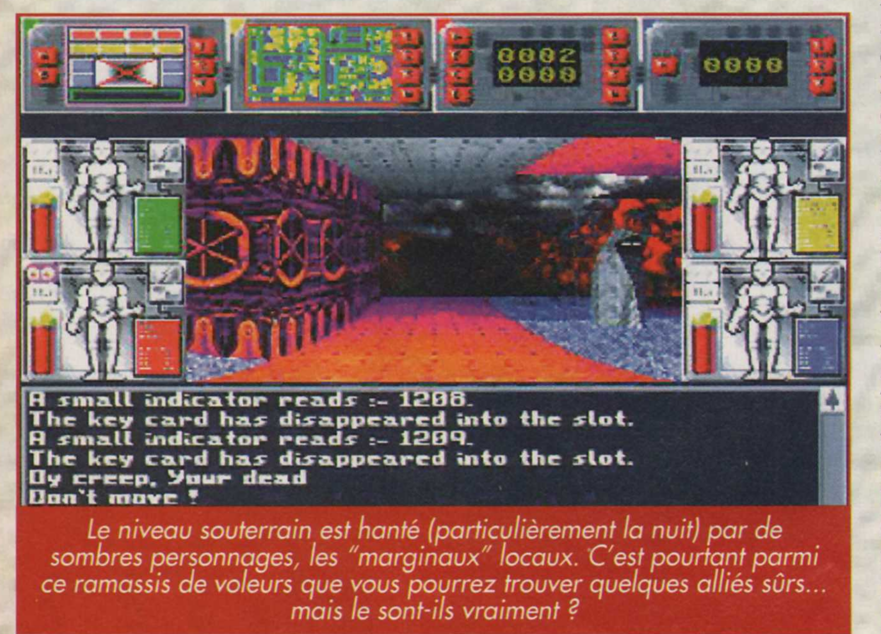
Fermez les yeux, et imaginez-vous un monde futuriste, notre planète au 29e siècle. Depuis longtemps, la Terre est aux mains – pas toujours propres –, de gigantesques multinationales accroissant sans cesse leur pouvoir à grand renfort de corruption. L'un de ces mastodontes de l'industrie, Securicorp, spécialisé dans la fabrication de "droïdes policiers" se trouve dans une panade monstrueuse. Leur toute dernière création, dont le développement a demandé des investissements faramineux, semble affectée d'un malencontreux bug.

UP & DOWN

- ▲ L'aspect vraiment "vivant" de l'environnement.
- ▲ Le scénario original.
- ▲ Une durée de vie gigantesque.
- ▼ Ya pas à tortiller, c'est parfois carrément moche.
- ▼ Liberation reconnaît le chipset AGA sur A1200, mais se garde bien d'afficher la moindre couleur supplémentaire.

UN SCÉNARIO DIGNE DU 7e ART

Lors d'un interrogatoire de routine, un Securidroïde, modèle XLVI, assassine le suspect ainsi que l'officier de surveillance, avant de se désactiver. Pour Securicorp, il s'agit d'éviter à tout prix que l'affaire ne s'ébruite. Aussi, tous les acteurs ou spectateurs de "l'incident" sont discrètement enlevés et placés en détention. Voilà le cadre au sein duquel vous, depuis votre QG secret au coeur d'une montagne, allez tenter de libérer les prisonniers pour faire éclater le scandale, grâce à un commando de quatre droïdes téléguidés.



Le niveau souterrain est hanté (particulièrement la nuit) par de sombres personnages, les "marginaux" locaux. C'est pourtant parmi ce ramassis de voleurs que vous pourrez trouver quelques alliés sûrs... mais le sont-ils vraiment ?

UNE PROFONDEUR HORS DU COMMUN

Il faut en convenir, Chris Crowther a tenu à doter le deuxième épisode de Captive, d'un scénario en béton. De surcroît, l'univers cauchemardesque où vous évoluez reste, à l'usage, très crédible. Vous parcourez la ville, prenez des taxis automatiques programmables, entrez au hasard dans divers boutiques, bars ou bureaux, interrogeant les personnes que vous rencontrez. Vous faites du marché noir, une diversité d'actions qui donne au joueur un sentiment de liberté et de réalisme fort appréciable. Quant à vos droïdes, ils sont gérés avec le même souci de profondeur et d'exhaustivité, avec fiche individuelle (style JDR) d'inventaire et état de tous les composants. En lieu et place des traditionnels points d'expérience, vous pourrez acquérir, voler ou trouver de nombreuses "extensions" sous la forme de puces à enficher directement dans votre crâne. Pour compléter la panoplie, de nombreuses armes sont disponibles, du coup de poing américain à l'épée, du pistolet au fusil d'assaut, mais gare à la panne, car chacun de vos coups ou tirs vous coûte de l'énergie. En cas de pénurie, il vous faudra pirater une source d'énergie pour faire le plein (mauvais contribuables que vous êtes !) en veillant à ne pas trop vous attarder, car la police détecte (et déteste) les détournements du système électrique de la ville.

C'ÉTAIT TROP BEAU POUR ÊTRE VRAI

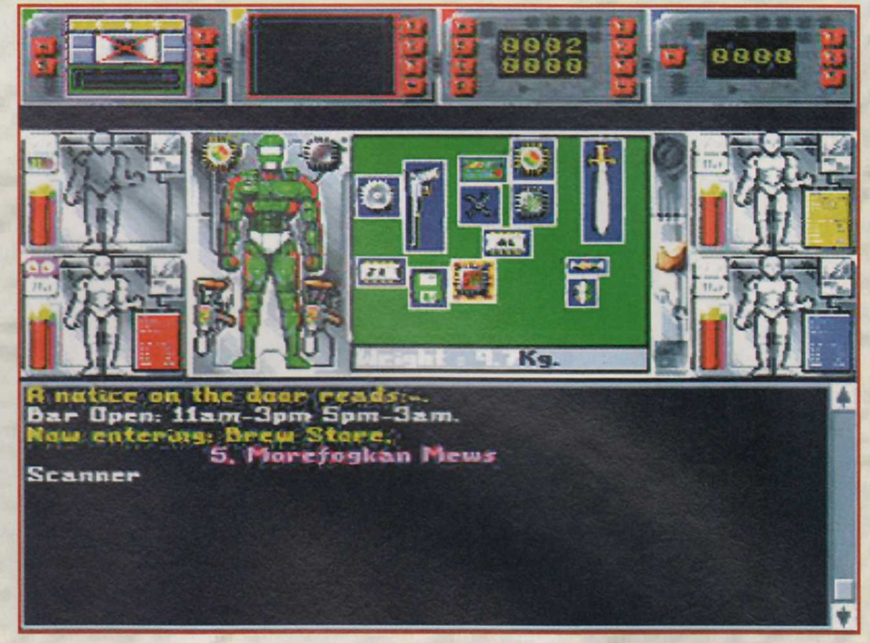
Bref, vous l'aurez compris, Liberation possède une richesse de jeu absolument phénoménale et serait sans doute le jeu de l'année, si l'emballage était à la mesure du contenu et si la réalisation se montrait à la hauteur des promesses tenues par le scénario. Las, cette dernière comporte quelques failles importantes m'amenant à tempérer mon enthousiasme. Tout d'abord, il vous faudra une configuration musclée, un A1200 ou mieux si vous ne vou-

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
17	16	18	17	17	17	15

Le droïde policier qui vous a détecté, n'hésitera pas à vous envoyer des pruneaux, même en plein jour dans un magasin bondé de monde. La bonne vieille tactique cynique du bouclier humain est donc très appropriée dans ces cas-là.



L'écran d'inventaire permet de saisir des objets enfouis dans votre sac, mais également d'effectuer un diagnostic de votre droïde ainsi que d'éventuelles réparations.

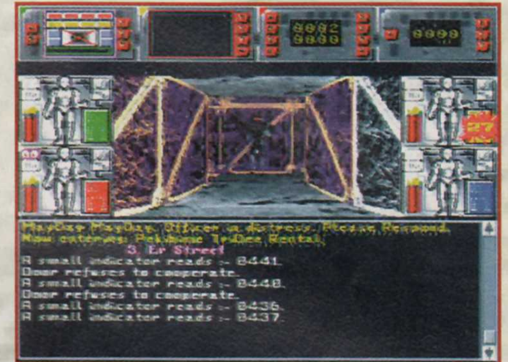


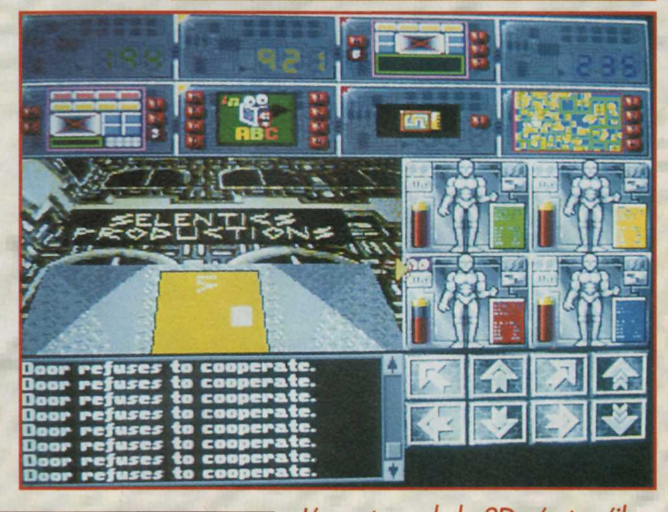


Certaines des textures utilisées sont très honnêtes graphiquement parlant. Pour peu que les couleurs ne soient pas trop criardes, le rendu n'est alors pas mal du tout.

lez pas que l'action ralentisse trop lorsque beaucoup de personnages se déplacent à l'écran. Un disque dur est également conseillé, car si vous installez le jeu au maximum de détails et de textures affichables (en l'occurrence, pas moins de 71), Liberation fait plus de 12 Mo, un record sur Amiga ! Que les malheureux dont ce n'est pas le cas se consolent cependant, il est possible de réduire tout cela pour pouvoir lancer le soft depuis les disquettes et garder une bonne vitesse au prix d'un environnement moins varié. Hélas, quels que soient les paramètres choisis, Liberation demeure léger côté esthétisme. Ce n'est pas que les textures soient ratées (jusqu'à 5 heures de calcul ininterrompues à l'installation !), mais le pauvre nombre de couleurs exploitées (et surtout les mariages desdites couleurs) est pour le moins contestable. Le son est en revanche excellent, avec de très réalistes digitalisations qui ne souffrent aucun reproche, à l'instar de la musique qui évolue selon le cours que prennent les événements. Reste tout de même que cette impression de laideur que dégage parfois Liberation risque d'en rebuter plus d'un. Mais à mon sens, vous auriez tort de ne pas passer outre ce détail, car lorsque l'on s'accroche, le jeu révèle petit à petit des trésors d'intelligence et de complexité. S'il est sûr que Liberation ne vous en mettra pas plein la vue, il risque en revanche de vous hypnotiser littéralement, et cela durant de nombreux jours, car sa durée de vie est quasiment illimitée. Question de choix, en somme. Personnellement, je vote pour !

Pinky





L'avantage de la 3D, c'est qu'il vous est possible à loisir de lever ou de baisser les yeux afin de détecter d'éventuels pièges. Ca donne le vertige, non ?

LE COIN DU DROIT DE RÉPONSE :

Lord Casque Noir persiste et signe !

Oui, je sais, on n'a pas vraiment l'habitude de vous écrire un contre-avis comme celui-là, mais c'est un peu particulier. Après une baston de la mort entre Pinky et moi-même (qu'est-ce que je lui ai mis ! Vous auriez dû le voir en train de chercher sa molaire sous la table... Enfin, on s'est bien marré quand même), je tiens à vous faire connaître mon avis sur ce fameux Liberation auquel j'avais brillamment attribué la note de 35 % sur CD 32. Comme je vous le disais dans le numéro 44 "Liberation est l'exemple type du jeu génial complètement raté...". Effectivement, et comme vous le fait entendre Pinky, le concept du jeu est génial, mais je maintiens haut et fort que c'est tellement moche et peu maniable que ça en devient pratiquement injouable. Les graphismes sont si laids qu'on n'en distingue plus les détails sur un téléviseur. Les couleurs bavent, se mélangent... Ça a beau être une idée d'enfer, ça me donne pas du tout, mais alors pas du tout, envie d'y jouer... c'est vraiment trop moche ! L.C.N.



Attention ! Sur Amiga 500, Liberation nécessite au moins 1,5 Mo de RAM pour fonctionner.

TEST PC

SUR PC • EDITEUR VIRGIN

CANNON FODDER

Rares sont les jeux d'action sur PC, surtout lorsqu'on y trouve guerre et humour. Le mélange est détonnant.

Lorsqu'un produit tel que Cannon Fodder débarque à la rédaction, la guerre fait rage et la salle de test prend des allures de rizière en moins de temps qu'il n'en faut pour passer un secteur au défoliant. Il faut avouer que Cannon Fodder, littéralement "chair à canon", est un grand jeu passionnant, drôle, rapide, beau à voir et à entendre, ce qui fait que tout le monde veut le tester. Après un générique à mourir de rire, permettant de découvrir l'équipe de réalisation, on a droit à une superbe séquence d'intro en 3D, traitée dans le style cartoon. Ici, pas d'hyperréalisme, nous sommes au pays des jeux, là où rien ne se passe vraiment comme dans la vie. A l'écran, c'est pour de rire, pour de faux, et on sait bien que les petits personnages ne souffrent ni ne laissent veuves et orphelins derrière eux. C'est pour ça qu'on va pouvoir tirer dans le tas. Allez garçons, attrapez le M16 et la caisse de grenades ! Ça va chauffer ! Premier combat et première surprise : le jeu est traduit en français à l'écran.



Les munitions explosent si vous tirez dessus.

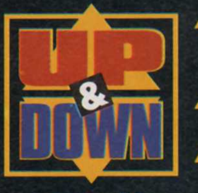


Réalisée avec 3D Studio, la séquence d'introduction donne une idée de l'humour du reste du jeu : bête et méchant comme un soldat.

L'ordre de mission apparaît à l'écran : tuez tous les ennemis !

LE CRI DU CORMORAN AU-DESSUS DES JONQUES

Voici le champ de bataille, vu en perspective. La finesse des décors et le mode de représentation n'est pas sans rappeler Syndicate. Toutefois, vos hommes, tout mignons, ressemblent plutôt aux personnages de Lemmings. A l'est, une rivière, et partout, la jungle, posée en massifs sur un sol d'un vert dense. Par intermittence, des oiseaux passent au-dessus du décor en poussant leur cri au timbre triste, comme au comble de l'étonnement et de la douleur. Sans doute en prévision du carnage. Profitons de ce moment de répit pour essayer de bouger sans éveiller l'attention. En cours de partie, on pourra diriger jusqu'à cinq personnages, mais pour l'instant, nous sommes deux. Pour se rendre quelque part, il suffit de cliquer une fois, et la troupe se met en marche, au pas de course, le gradé en tête. C'est d'une rapidité qui laisse présager des combats rapides et sanglants. Au fur et à mesure que l'on progresse, le décor apparaît. Sur le côté, une carte peut être consultée afin de connaître la topographie du terrain, mais ce n'est pas le moment de traîner. J'aperçois en effet d'autres petits personnages armés de mauvaises intentions, ainsi que de mitraillettes. Les vieux réflexes reviennent : le bouton gauche de la souris fait apparaître un curseur en forme de viseur. Ne pas perdre de temps. L'adversaire est sorti d'un coup du bas de l'écran, et il tire. Les rafales claquent. J'arrose le secteur



- ▲ C'est drôle comme tout.
- ▲ Le graphisme est fin.
- ▲ Les animations sont très fouillées.
- ▲ C'est rapide et fluide.
- ▲ La bande son est d'excellente qualité.
- ▼ La commande qui permet de séparer l'équipe est peu claire.
- ▼ La difficulté n'est pas assez bien dosée.
- ▼ La gestion de la souris n'est pas assez fine.



Ce tableau montre le nombre de survivants parmi les conscrits. Il permet de sauvegarder et recharger ses parties.

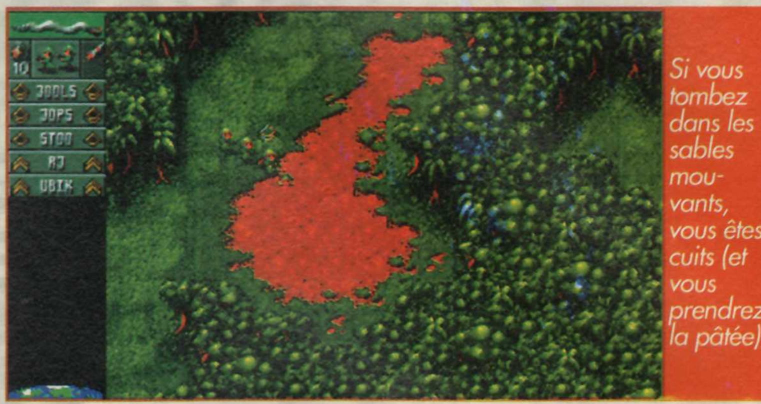
GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
16	17	16	17	14	16	15



Au-dessus du curseur, on voit un civil. Evitez de le descendre !

Les détails sont fins et très lisibles.

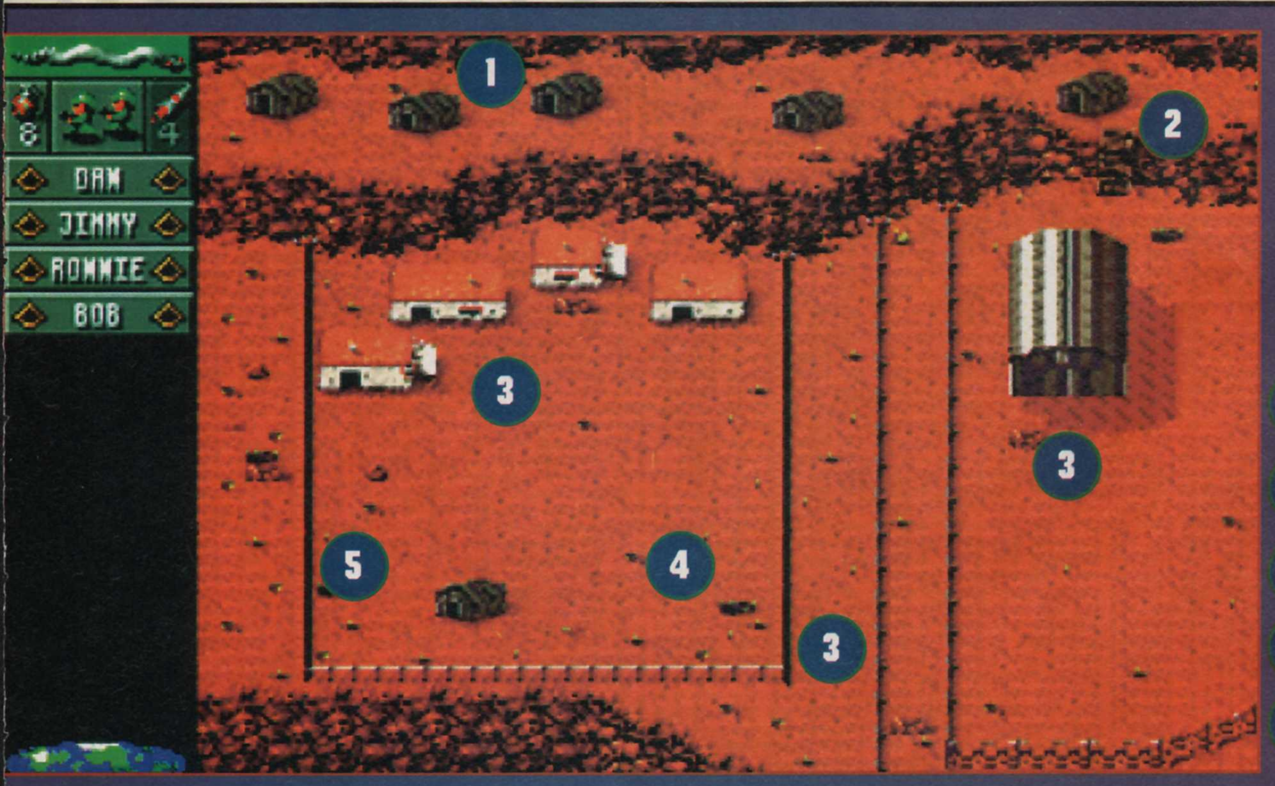



Si vous tombez dans les sables mouvants, vous êtes cuits (et vous prendrez la pâtée).

sans crainte de gâcher. N'en déplaise aux non-violents, dont je suis, c'est drôle comme tout : lorsqu'un personnage est touché, il fait, à l'échelle, un bon d'au moins dix mètres, comme une miette de pain qu'on pousserait d'une pichenette. De temps en temps, un personnage blessé, coupé en deux, se tortille au sol comme un ver de terre dans des flots de sang. Après quelques rencontres du genre, blessés et missions sont achevés. Tandis que résonne la musique de victoire, vos hommes font négligemment un salut ou bien sautent en l'air comme des lutins. C'est incroyable, en trois pixels et demi, les graphistes ont réussi à reproduire des mouvements très réalistes. Si on pouvait se rapprocher, on pourrait sûrement voir les soldats machouiller un chewing gum, d'un air bovin.

BON, LES GARS...

Allez, deuxième mission. Cette fois-ci, il faut tuer tous les ennemis et détruire les bâtiments adverses. En vous déplacant sur le terrain, vous allez pouvoir récupérer des grenades (et plus tard des missiles). Pour les utiliser, même technique qu'avec l'arme automatique, mais cette fois-ci, on utilise les deux boutons. J'ai un plan, les gars : on va se séparer, les gars. Une commande, pas vraiment pratique, permet de morceller son équipe. Dans ce cas, le ou les personnages qui restent sur place peuvent se défendre en automatique si l'adversaire approche. C'est surtout avec des équipes séparées que l'on profite pleinement de la stratégie du jeu. En effet, même si l'action est rapide et très violente, il faut en cours de partie déployer des trésors d'ingéniosité pour se faufiler partout. C'est vrai, il vaut mieux parfois envoyer un homme seul détruire un



LA MISSION 10

LE SECOND NIVEAU DE LA MISSION 10 EST MOINS ÉVIDENT QU'IL N'Y PARAIT, EN RAISON D'UN TIR CROISÉ DE CANONS ET DE ROQUETTES. ATTENTION AUSSI AUX BARAQUEMENTS ET AU PONT, PEU SURS !

1. LES BARAQUEMENTS
2. LE PONT. NE PAS TOMBER !
3. CANONS
4. LANCE-ROQUETTES
5. MUNITIONS.

CANNON FODDER





LES CARTES
Au cours des 24 missions, vous verrez du pays : désert, neige, verdure, il y en a pour tous les goûts.

canon avec une ou deux grenades, quitte à ne pas le voir revenir, que de risquer la vie de l'équipe ou la perte de la totalité des munitions. Cannon Fodder, qui comporte 24 missions, bénéficie d'une durée de vie assez énorme, d'autant que chaque mission est généralement décomposée en différentes phases et que l'ensemble est très difficile. C'est là le défaut du jeu, il faut une souris parfaite, et encore... la gestion de celle-ci laisse un peu à désirer. Suivant le type de terrain (désert, base, jungle, arctique) et le but de la manœuvre, on peut utiliser divers véhicules : scooter des neiges, hélicoptère, ambulance, etc. Avec les engins roulants, on peut écrabouiller l'adversaire. Mieux encore : certaines missions utilisant les scooters des neiges permettent de sauter au moyen d'un tremplin. Et tout cela avec la même rapidité, la même simplicité : une souris et deux boutons. Ajoutez à cela des bruitages superbes et digitalisés, une belle séquence d'intro, et voilà un jeu culte ou je ne m'y connais pas. Une action rondement menée, les gars. Ouaip' !

Moulinex



ROUTE OU AIR ?



Pour piloter un véhicule, il suffit de cliquer dessus. Les hélicos tirent et les engins roulants peuvent écraser.



EN BREF

ZOOL 2



Si vous avez lu le test de la version Amiga de Zool 2 que j'ai réalisé il y a quelques mois, vous vous souvenez sans doute que je concluais en ces termes : "j'attends impatiemment la version A1200". Je suis comme ça, moi, d'un naturel optimiste. Peut-être un peu trop parfois, car je suis tombé de très haut lorsque ladite version m'est enfin tombée entre les mains. Pourtant, rien à lui reprocher sur le plan des graphismes, ce jeu de plates-formes bénéficiant, par rapport à Zool 2 A500, déjà sympa, d'un nouvel arrière-plan différentiel assez réussi. Les divers musiques et bruitages sont également toujours aussi chouettes, alors, pourquoi tant de haine ? Eh bien voilà, Zool2 A1200 souffre d'une animation catastrophique. Lorsque l'aire de jeu est vide de tout sprite, tout va bien, mais dès que des ennemis pointent le bout de leur pixel, le jeu s'en trouve ralenti de manière plus que conséquente. De plus, le scrolling peut devenir alors effroyablement saccadé, à tel point qu'on a parfois du mal à discerner ce qui se passe ! L'animation étant à mon sens la partie la plus importante d'un jeu de plates-formes, ce seul défaut suffit à gâcher un soft qui s'annonçait très bien. Si vous possédez un A1200 et si vous voulez jouer à Zool2, suivez mon conseil : achetez la version A500 !



Pinky

SUR AMIGA 1200
EDITEUR GREMLIN

60%

ARMAËTH



On pourrait croire qu'Armaëth est un jeu d'aventure de plus "à la Sierra". Certes, le graphisme est fortement inspiré de King Quest, mais pour le reste, Armaëth est un produit totalement novateur. Il s'agit en effet d'un "biogame" ou, si vous préférez, d'un jeu dans lequel tous les êtres vivant dans le monde ont leurs propres motivations. Pendant la partie, vous pourrez ainsi agir à votre guise,vous déplacer et explorer en vous battant le moins possible, ou tout casser, voler et piller. C'est au choix. Si vous ne trouvez pas un objet, un autre peut s'en saisir, ou le déplacer ou se le faire voler, etc. En ce qui concerne les commandes, on utilise un système d'icône très complexe (et assez déroutant pendant les premiers temps, il faut bien le dire). Bref, pour la première fois, on peut jouer sans buter sur des solutions tirées par les cheveux et se prendre pour un véritable explorateur. N'est-ce pas là ce que tout jeu de rôles ou prétendu tel devrait proposer ?

Moulinex



SUR PC
EDITEUR REALWORD

85%

RIGHTEOUS FIRE



C'est reparti pour un tour ! En attendant Privater 2 — qui n'est pas annoncé pour le moment — voici un data disque qui devrait vous permettre de patienter. A la fin de Privater (dont il est possible d'utiliser la sauvegarde), vous avez décidé de prendre du bon temps sur une base de loisirs. Hélas, au terme d'une séquence d'introduction très bien réalisée, un robot envoyé par l'armée vient démantibuler votre vaisseau et vous confisque votre beau canon extraterrestre. Si vous n'êtes pas content, allez vous plaindre ! On s'en doute, la première chose à faire pour le joueur va consister à vous rendre sur la base navale de Perry, afin de tirer l'affaire au clair. Personne à l'état-major, mais au bar, une vieille connaissance va vous confier votre première mission. Et hop, vous revoilà plongé dans une histoire incroyable, avec à la clef des combats de la même lignée que ceux du jeu d'origine (je ne me lasse pas de cette vanne) ! Mauvaise surprise, c'est encore plus difficile que Privater, et dès la deuxième mission, on se retrouve entouré de Kilrathis (dont un ou deux vaisseaux amiraux). Bonne surprise, il est possible de se procurer du matériel supplémentaire : canons et refroidisseur de canons, booster, régénérateur de bouclier et autre armure plus solide. Dommage, on retrouve les mêmes vaisseaux, mais qu'importe, cette trentaine de missions inédites est bonne à prendre. A vous de tirer juste !

Moulinex

SUR PC
EDITEUR ORIGIN

DATA DISK

VOUS NE JOUEREZ PAS... VOUS VIVREZ !

ROBINSON'S REQUIEM

L'UNIVERS : un monde virtuel en 3D mappée, calculé en temps réel, avec un réalisme jamais atteint : canyons, collines, cours d'eau, cavernes, ponts... gestion jour/nuit, climat...

VOUS : plus d'une centaine de paramètres gérés en temps réel : température, tension, fatigue, douleur, système pileux, toux, grippe, malaria, fractures, gangrène, hallucinations...

SURVIVRE : réalisme de toutes vos actions : chasser, pêcher, combattre, fabriquer (vêtements, armes, pièges...), se soigner, nager, ramper...

3615 SILMARILS
NEWS - SOLUTIONS
SAV - JEUX PRIMES
COMMANDES



PC & COMPATIBLES
ATARI ST/STE/FALCON
AMIGA/AMIGA 1200

SEPTEMBRE 94 :
VERSIONS JAGUAR,
3DO, CD 32

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40

CONCOURS

Panasonic • joystick

LES LOTS

1 er PRIX : Un Kit Multimédia comprenant : lecteur Panasonic CR562 + carte Son SB 16 + enceintes amplifiées 2X6 Watts + casque-micro + commutateur de sources + 6 titres CD (valeur 3490F)

2 e ET 3 e : Un lecteur Panasonic CR562B + carte interface ATBUS + 3 titres CD (valeur 1550F)

4 e AU 6 e PRIX : Une carte Sound Blaster 16Bits + enceintes amplifiées 2X6 Watts (valeur 995F)

LES QUESTIONS

1- Le compositeur STRAVINSKY est l'auteur :
- a - du "SACRE DU PRINTEMPS"
- b - des "QUATRE SAISONS"
- c - du "BOLERO"

2 - Le lecteur CD-Rom CR562 de Panasonic est un lecteur :
- a - Mono Vitesse /Mono Scession
- b - Double Vitesse /Multi Scession
- c - Double Vitesse /Mono Scession

3 - Quelle est la capacité du lecteur de CD-Rom Panasonic ?
- a - 1,4 Mo
- b - 200 Mo
- c - 682 Mo

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Trouvez un slogan, pour le lancement d'un Kit Multimédia?



Panasonic joystick

- LE REGLEMENT -

1) PANASONIC et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 26 AVRIL 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de PANASONIC et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 20 MAI 1994.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN-RÉPONSE À COMPLETER ET À RETOURNER À :
JOYSTICK CONCOURS PANASONIC, 103 BOULEVARD MAC DONALD 75019 PARIS

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : .... Ville : ....

Code postal : .... Modèle d'ordinateur : ....

RÉPONSE 1 : a ☐ b ☐ c ☐ RÉPONSE 2 : a ☐ b ☐ c ☐ RÉPONSE 3 : a ☐ b ☐ c ☐

REPONSE SUBSIDIAIRE : ....

Quand vous découvririez le prix de cette configuration, vous serez tout retourné.



Lecteur Panasonic CR562B, carte interface ATBUS et câbles, 3 titres CD (Microsoft Stravinsky, Return to Zork et Crystal Photo CD).(1)

1550 F

Deux fois plus rapide que la génération précédente, le lecteur de CD ROM CR.562.B de Panasonic est un surdoué. Mais un surdoué à un prix pareil, c'est renversant. Surtout quand il est accompagné du CD Microsoft Stravinsky, du logiciel Crystal Photo CD et du CD Return to Zork! Compatible avec la norme MPC niveau 2, le CR.562.B lit les CD ROM (XA), les disques compact audio et les CD photo (chargés sur un tiroir mobile identique à ceux des lecteurs audio). Son interface AT Bus lui permet de se connecter directement sur les cartes sonores les plus performantes. Pour que vous profitiez de toutes les possibilités du lecteur Panasonic CR.562.B, deux autres configurations vous sont proposées:

• Un kit multimédia comprenant : le lecteur Panasonic CR.562B avec carte son Sound Blaster 16, une paire d'enceintes amplifiées 2X6 Watts, un casque-micro, un commutateur de sources et 6 titres CD. Prix: 3 490,00 F.TTC. (2)

• Une carte Sound Blaster 16 bits + une paire d'enceintes amplifiées 2 X 6 Watts; au prix de 995 F.TTC. (3)

Avec ces configurations vous êtes parés pour exploiter à fond toutes les nouveautés multimédia (Jeux, aventures, encyclopédies...) ainsi que toute la gamme des titres CD ROM Microsoft.



Panasonic

BON DE COMMANDE et REGLEMENT PAR CHEQUE

A retourner à POLYMEDIA - BP 141 - 75966 PARIS CEDEX 20 - Tél. (1) 40.31.09.37

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

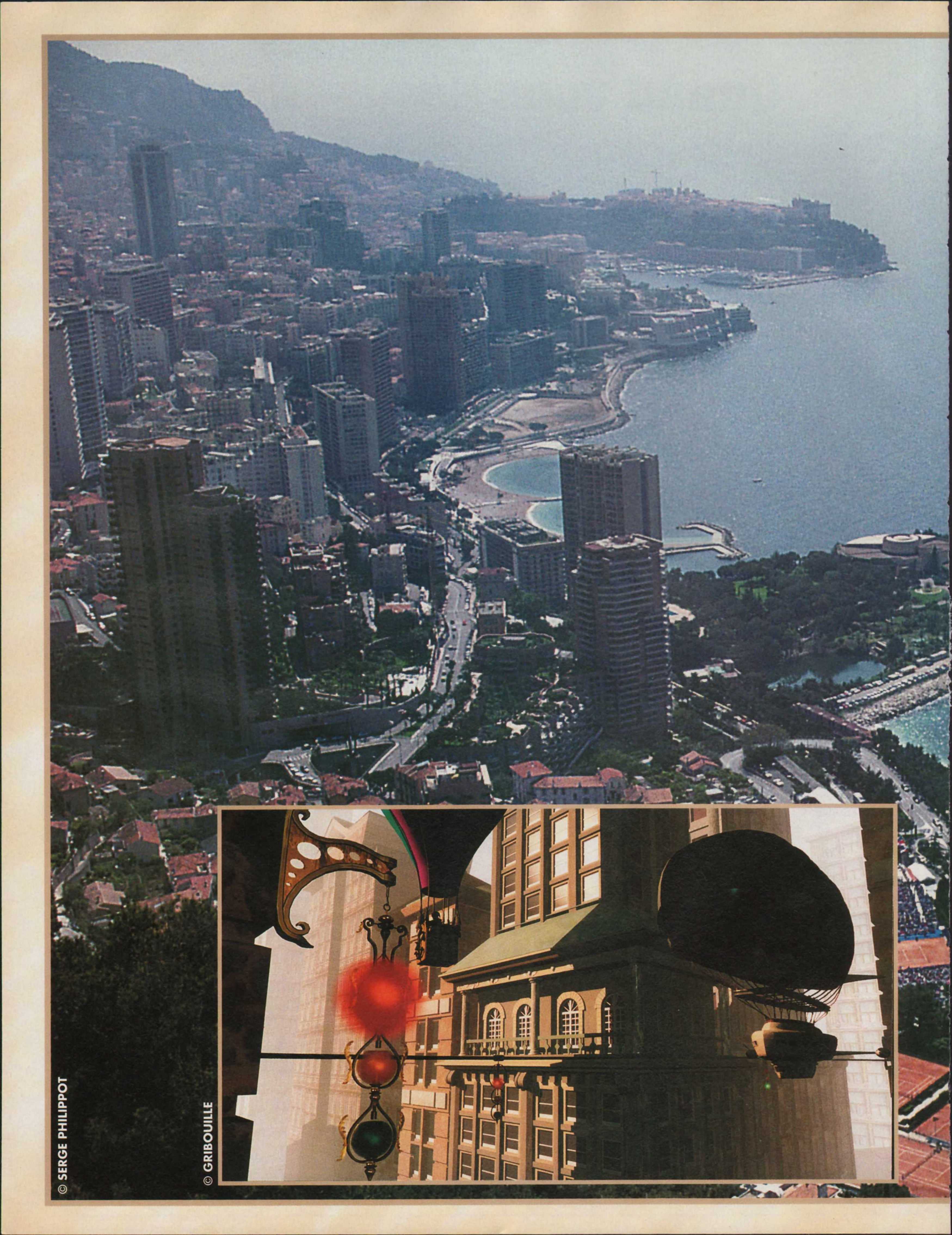
Société : .... Téléphone : ....

	Choix	Quantité	
Configuration	1	☐	1550 F. TTC
Configuration	2	☐	3490 F. TTC
Configuration	3	☐	995 F. TTC
Frais de port		☐	60 F. TTC

Signature :
Date :

Délais de livraison sur stock : 3 semaines. (Frais de port pour les DOM-TOM et l'étranger : nous consulter).
Offre valable jusqu'au 30 juin 1994 dans la limite des stocks disponibles
Comformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant.

J



© SERGE PHILIPPOT

© GRIBOUILLE



Monaco, la ville des princes, devient le royaume d'Imagina

On ne se doute pas un seul instant de tout ce que l'on peut mettre dans 1,97 km². Une famille princière, des gardes du corps experts en corps à corps (logique !), un casino, un jardin exotique, un musée océanographique – histoire de dire que les requins ne sont plus en liberté –, un concessionnaire Ferrari et un autre Rolls Royce, un champion de bobsleigh – les médailles en moins – et une fois l'an, l'une des plus grandes manifestations mondiales dans le domaine de la recherche scientifique et de ce que l'on appelle depuis plusieurs années les "nouvelles images" : l'Imagina. Cela pour vous annoncer que les 16, 17 et 18 février derniers, se déroulait, dans la petite principauté monégasque, l'Imagina cuvée 94.

L'année dernière, l'Imagina avait véritablement créé l'événement. Joystick n'avait d'ailleurs pas manqué de lui consacrer un dossier d'une dizaine de pages. Cette année encore, l'élite mondiale dans les domaines de la réalité virtuelle, de la télévirtualité, des effets spéciaux et, bien sûr, des jeux vidéo, était présente à Monte-Carlo. Peut-être avez-vous d'ores et déjà pu apercevoir quelques-unes des productions de cet Imagina'94, dont des émissions comme "Culture Pub" (M6) ou bien encore "L'Œil du Cyclone" (Canal+) ont pu vous faire profiter des meilleurs moments ? Cependant, ce que vous avez jusqu'ici pu voir n'était en fait qu'une infime partie du contenu global de l'Imagina. Avant d'être un festival d'images de synthèse (les prix Pixel-INA), l'Imagina est une espèce de colloque scientifique où l'on fait clairement le point sur les nouvelles technologies. Loin des émissions télévisées qui préfèrent le sensationnel au factuel, à ce qui existe véritablement (j'en prends pour exemple l'émission du 6 février dernier "Zone Interdite" de M6 et son reportage sur le Cybersex), cette 13e édition d'Imagina faisait le point sur l'état de la recherche dans des domaines tels que la réalité virtuelle, les téléconférences ou bien encore les jeux vidéo.

Comment faire mieux qu'en 93 ?

C'est avec lucidité que Georges Fillioud, président de l'Institut National de l'Audiovisuel (INA), entamait la cérémonie d'ouverture : "Cette année 94 s'annonce difficile…, car comment faire plus et mieux qu'en 93 ?" Il est vrai qu'après une édition 93 très riche qui avait placé la barre très haut, il était difficile d'espérer faire encore plus fort. Si l'année passée, on nous parlait beaucoup de réalité virtuelle (RV), il faut bien admettre que pour cette 13e édition d'Imagina, la RV était une réalité plus virtuelle que jamais. Bien sûr, la RV reste au cœur des débats. Pourtant, et même si Philippe Quéau, responsable du programme Imagina, affirme que "les années 90 voient arriver le virtuel comme élément actif et constitutif du réel", il n'en demeure pas moins que les expériences de RV restent très limitées. Bien que tout le monde sache aujourd'hui grosso modo ce qu'est la RV, qui peut prétendre avoir véritablement essayé ses applications ? Alors, de quoi parlait-on à Monte-Carlo, si la RV, telle que nous la concevons dans le domaine du jeu vidéo, n'était pas là ?

La TV interactive: une autre forme de RV ?

Ce que propose la RV, c'est avant tout de l'interactif. L'interactivité : voici peut-être l'un des maîtres mots de ce XXe siècle. Il n'est pas nécessaire de chercher très loin pour se rendre compte que de multiples domaines ont toujours su et voulu développer les aspects interactifs que présentaient potentiellement leurs produits. Lorsque vous écoutez RTL et que vous vous jetez sur votre téléphone pour participer à un "Stop ou encore", vous êtes en plein programme interactif. Si la radio s'est vite aperçue de ce besoin qu'avait son public d'interagir avec elle, la télévision a su très vite, elle aussi, en tirer parti. Qu'est-ce que la télécommande de votre téléviseur, sinon une façon d'interagir avec votre écran ? De manière plus concrète, les appels aux téléspectateurs se font de plus en plus fréquents, des "Dossiers de l'Ecran" à "Coucou c'est nous !". Et "Hugo Délire" et la carte multipoint traduisent bien la même tendance. Ce que veut le téléspectateur, c'est être actif face à son programme. Tout comme le joueur de jeu vidéo ! C'est sans doute pour cette raison que la télévision interactive s'impose comme étant la télévision du futur. La première des six sessions scientifiques de l'Imagina se proposait de faire le point sur la TV de demain.

La télévision interactive n'est sans doute pas un sujet inconnu pour vous. On en parle tout autant que la RV, sans pourtant en voir la moindre application. Pourtant, ces applications, existent bel et bien. Voici pour preuve l'expérience réalisée par Home Box Office à Orlando en Floride et présentée lors de cette première session qui inaugurait l'Imagina 94. Cette expérience consistait à établir un réseau câblé d'environ 4 000 foyers, afin que chaque habitation puisse recevoir la première chaîne de télévision interactive, totalement expérimentale bien entendu. En quoi consiste donc cette télévision interactive ?

© Ponzio / Berthaud CNBDI.



On retrouvait cette année encore Jean-Michel Ponzio accompagné de B.E. Berthaud pour un film surprenant intitulé Harry. La puissance des SGI au service des images.



Visiter la Tour Eiffel sans bouger de votre salon. Pourquoi pas ?

© Le Génie de M. Eiffel Lhermitte / Trimaran.

Mieux que le Phoenix ! La Roma antique renaît de ses cendres grâce à cette production japonaise.

© The Ancient World Revisited Kida / NHK.

Les jeux vidéo par le biais de la TV ?

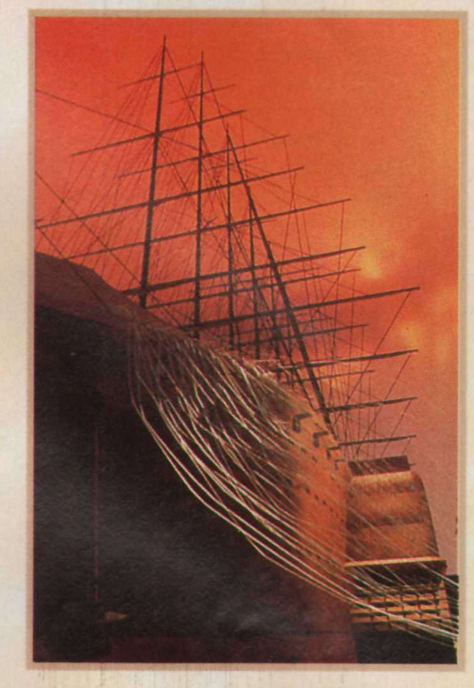
Robert Zitter, directeur général des opérations technologiques chez Home Box Office, présentait trois axes principaux de recherche : le shopping à domicile, les films et les jeux vidéo. Nous décrochons brillamment la médaille de bronze ! Le télé shopping, tout le monde connaît plus ou moins. Actuellement, l'une des chaînes les plus lucratives des USA est une chaîne 100 % télé-achat ! Incroyable, mais pourtant vrai ! La télévision interactive d'Orlando proposait tout simplement d'aller faire vos courses... par le biais de la télévision. Finies les heures d'attente dans les grands magasins le samedi après-midi. Maintenant, le cinéma occupe lui aussi une place privilégiée dans la télévision du futur. Notre bonne vieille conception du programme télévisé change du tout au tout. On ne se demandera plus "qu'est-ce qu'il y a ce soir à la TV ?", mais "qu'est-ce que je veux regarder ce soir ?". L'expérience de la Floride permettait au téléspecteur de regarder le film de son choix. Vous voulez un film avec Bruce Willis ? Bruce Lee ? Schwarzy ? C'est à vous de voir. C'est le caractère interactif de la chose. Maintenant, que vient faire le jeu vidéo dans tout ça ? La télévision interactive devrait pouvoir proposer à celui qui la regarde, une large panoplie de jeux auxquels il sera possible d'avoir accès directement. Plus besoin de PC, d'Amiga, de Megadrive ou de Super Nintendo pour jouer : il y a la télévision. Le jeu vidéo, l'un des premiers concurrents de la télévision – des Dechavanne et autres "Guignols de l'Info" – devient l'un de ses composants. Mais les jeux vidéo, par le biais du câble, ce n'est pas pour demain, c'est d'ores et déjà fait par Sega.


Un Ride bien étrange que l'on peut voir à l'hôtel Luxor de Las Vegas.



Sega sur le câble !

Aux États-Unis, Sega vient de créer un réseau de jeux vidéo. Inutile de demander quels jeux vidéo, il s'agit de la logithèque de la 16 bits Sega : la Megadrive. Cette Sega TV propose à ses abonnés une liste d'une cinquantaine de jeux auxquels on peut avoir accès simplement en connectant sa Megadrive au réseau du câble. Pour une vingtaine de dollars par mois (soit environ 110 francs/ mois), on a alors à sa disposition une collection de jeux qui se renouvelle de temps en temps. Beaucoup plus rentable que l'acquisition directe de cartouches, bien plus pratique que la location, cette Sega TV préfigure les jeux vidéo de demain. Notez cependant qu'il faut, pour faire fonctionner les jeux, posséder la Megadrive ! Sega, qui avait déjà présenté, lors du dernier CES à Las Vegas, son modem Megadrive (le Edge 16), semble donc vouloir s'imposer dans le domaine du jeu en réseau.
Autre géant dans le domaine : AT&T. Il faut savoir qu'AT&T s'est occupé de la mise en service du réseau pour l'expérience de Home Box Office en Floride, et que le Edge 16 de Sega est conçu lui aussi par cette même firme. Lorsqu'on sait qu'AT&T ne devrait pas tarder, après Panasonic et Sanyo, à sortir sa propre console 3DO, on se dit qu'avec AT&T, l'avenir du jeu vidéo en réseau est presque assuré. On s'aperçoit donc que 3DO pourrait avoir vu juste en équipant ses consoles d'un dispositif les rendant compatibles avec les réseaux de demain. Du moins, si l'on se limite au marché américain. En Europe, et surtout en France, le réseau câblé est loin d'être une merveille. De plus, pour pouvoir espérer lancer un jour une télévision interactive par câble, il faudrait installer la totalité d'un réseau câblé à double sens. Non seulement il faut que l'information vienne jusqu'à l'utilisateur, mais il faut aussi que cet utilisateur puisse la modifier et la renvoyer à l'expéditeur (pour une commande de vêtements ou bien de films, par exemple). Ce qui laisse supposer qu'en France la télévision interactive pourrait bien avoir du retard, ou alors passer via satellite. A ce titre, Canal+, par l'intermédiaire de Canal Satellite, pourrait être en position avantageuse.






C'est parti pour un Ride dans une cité futuriste !

© Ex Machina / Pascal Roulin.



Quand les jeux vidéo atteindront cette qualité d'image...

Le fantastique Vingt Mille Lieues sous les Mers de Gribouille. Les acteurs virtuels arrivent sur le devant de la scène !



© Gribouille.

Néanmoins, pour la France, il faudra certainement tenir compte du projet de télévision interactive que Matra-Hachette et Sony tentent de mettre en place. Mais restons pour l'occasion british, et wait and see ! Quoi qu'il en soit, cette année encore, l'Imagina était un endroit dédié aux belles images, à ces minutes de film en images de synthèse conçues sur les monstrueuses plates-formes de travail comme les Silicon Graphics.

L'avenir en deux mots : Silicon Graphics

Il faut le savoir, Silicon Graphics est omniprésent à chaque Imagina. La quasi-totalité des applications et des challengers aux prix Pixel-INA ont été conçus sur Silicon Graphics. Toutefois, il nous fallait l'exception qui confirme la règle, et le trio Khemeri/Raynaud/Niquet de Sup Info Com a réussi à figurer parmi les œuvres finalistes des Prix Pixel-INA, dans la catégorie Ecoles et Universités, alors que son œuvre a été entièrement réalisée sur PC avec 3D Studio. Coup de chapeau aux trois compères qui manquent de peu le prix de leur catégorie.

Il n'y a encore pas si longtemps, nous vous parlions des stations de travail Silicon Graphics : une puissance colossale pour un prix non moins colossal. Pour information, une petite station de travail Indigo 2 coûte en moyenne dans les 150 000 francs, soit dix fois le prix d'un bon DX2. La Onyx, quant à elle, avoisine le million de francs. Il n'y a hélas pas de mystère, la puissance, ça se paie. Lorsque l'on sait que Nintendo envisage de commercialiser sa nouvelle console la Project Reality à moins de 250 dollars (soit moins de 1 400 francs), on se demande bien ce qu'il va y avoir à l'intérieur. Il va falloir pédaler pour la faire fonctionner ? Le cinéma, par le biais des trucages numériques, utilise lui aussi de plus en plus ce genre de technologie. La sixième et dernière session de l'Imagina faisait le point, à ce propos, sur les effets spéciaux de Dans la Ligne de Mire, Last Action Hero (effets spéciaux de Sony Pictures), et Mark Dippé d'ILM (Industrial Light and Magic) expliquait dans le détail la conception des dinosaures plus vrais que nature (si l'on peut dire) de Jurassic Park. La RV arrive sans aucun doute par le biais du cinéma. Le 7e art recrée le réel en fonction de ses besoins. Dans le domaine, la France ne se défend pas mal du tout. Il suffit, pour s'en convaincre, de jeter un coup d'œil sur les travaux d'Ex Machina. Ex Machina, pour les besoins du film d'Ariel Zetoun "Le Nombril du Monde" a su faire d'une usine en ruines, un entrepôt neuf. La question de fiabilité de l'image se pose une fois encore. À ce titre, les fantastiques travaux de Gribouille peuvent laisser songeur.

Ex Machina, Gribouille, Medialab...

Qui n'a pas encore pu admirer les somptueuses images du long métrage de Gribouille, réalisé entièrement en images de synthèse : "Vingt Mille Lieues sous les Mers" ? Si l'œuvre de Jules Vernes revue et corrigée par Gribouille vous est inconnue, les quelques photos sur ces pages suffiront peut-être à vous convaincre de l'excellence de cette initiative qui, pour le monde du cinéma, est quasiment une première. Non seulement les décors sont en images de synthèse, mais les personnages aussi. Peut-être aurez-vous reconnu, sur l'une des ces photos, Richard Bohringer en Capitaine Némo ? Il ne s'agit en fait que de l'image de l'acteur français. Le magazine "Première", spécialiste du cinéma, entrevoit déjà les nombreuses possibilités de ces acteurs virtuels (mars 94). Faire revivre des acteurs ou actrices décédés, faire les cascades grâce à ces acteurs virtuels, créer des comédiens, "mélange de Julia Roberts, de Kim Basinger et de Sean Young !". Pourquoi pas un mélange entre Jane Birkin et Arnold Schwarzenegger ? La société Médialab propose à cet égard plusieurs travaux particulièrement intéressants. Médialab réalise des mini-séries télévisées entièrement conçues par ordinateur, mais dont les principaux personnages sont animés en temps réel par des être humains. C'est-à-dire que le loup Clyde ou que la pulpeuse Poupidoo reproduisent en temps réel les mouvements qu'exécute un animateur. Cet animateur, recouvert de capteurs de mouvements, fait agir cet acteur virtuel. On passe de la marionnette traditionnelle en chiffons ou latex (pour "Les Guignols de l'Info" par exemple), à une marionnette en images de synthèse. À quand un Bill Clinton à animer en temps réel ? Quand pourra-t-on prendre l'image de Clint Eastwood et lui faire danser la polka ? On se rend compte que les manipulations de marionnettes, ou bien d'acteurs virtuels tels qu'ils apparaissent dans "Vingt-Mille Lieues sous les Mers" pourraient bien poser toute une série de problèmes éthiques dans l'avenir. Lorsque les PC atteindront la puissance de calcul des SGI comme l'Onyx, il sera alors possible pour n'importe qui de prendre le président de la république, et de lui faire faire ce que bon lui semble sans que personne ne voit rien. Il ne restera plus qu'à envoyer cette vidéo en images de synthèse à TF1 pour créer, au sens fort du terme, l'événement. Nous n'en sommes pas là, mais la réalité pourrait très vite dépasser la fiction. Le facteur déterminant à cette escalade étant la puissance de calcul des machines. Le cinéma pourrait bien vivre une véritable révolution dans les décennies

© Canal+ / Medialab.

Sans doute les connaissez-vous déjà ! Chipie and Clyde, les vedettes de Canal+. Une série animée en temps réel.

IMAGINA 94

(on ne compte plus en années) à venir. A quoi bon un cascadeur, alors que l'on peut sans aucun risque faire tout ce que l'on veut avec des images de synthèse ? Pourquoi un acteur au cachet mirobolant, alors qu'il suffit de programmer le comédien parfait créé uniquement pour le rôle ? L'oscar du Meilleur Programmeur est attribué à... Pour les professionnels du cinéma, l'image de synthèse tend à devenir une aide essentielle. Ce n'est pas Stanley Kubrick qui dira le contraire, puisqu'après avoir vu Jurassic Park, il aurait décidé de se lancer dans la réalisation d'un nouveau film "Artificial Intelligence", truffé d'effets spéciaux.

Et les jeux vidéo dans tout ça ?

Comment pourrait-on dissocier, en 1994, les images de synthèse de la création des jeux ? Il vous suffit de voir comment travaille Cryo (Mega Race) pour comprendre que les deux domaines ne tarderont pas à se confondre. Medialab (filiale de Canal+), spécialiste de l'animation en temps réel (ce qui est au cœur du problème de la RV), consacre 20 % de son activité aux jeux vidéo et au multimédia (source Ecran Total Hebdo du 16 février 94). Chez Medialab, on regarde d'un œil intéressé l'arrivée des nouvelles consoles 32 et 64 bits. Les jeux de ces consoles "intégreront leurs personnages dans des décors "de cinéma" ayant une grande qualité d'image, avec une réelle interaction entre les uns et les autres" (ibid). On ne s'étonne plus de voir aujourd'hui, sur les consoles munies d'un CD-ROM (voir le dossier de Lord Casque Noir paru il y a deux mois) des scènes d'intro programmées sur PC ou même Silicon Graphics (SGI). Il suffit de jeter un œil sur l'intro de Microcosm pour s'apercevoir que le jeu et les images de synthèse haut de gamme ne tarderont pas à fusionner dans une même branche d'activité. Les CD-ROM se prêtent parfaitement à des démonstrations de ce genre. Reste que pour animer un jeu d'une qualité graphique égale à ce qui se fait sur Silicon Graphics, il faudrait une puissance de calcul colossale. On peut parier que dans les dix ans à venir, l'apport des images de synthèse ne se limitera plus à la seule intro du jeu, mais le jeu en lui-même profitera de ces véritables films où séviront les acteurs virtuels du cinéma. Le DX2, ou même le Pentium, ne sont certainement pas en mesure, à l'heure actuelle, et malgré un support CD-ROM, de traiter une telle quantité d'informations. Mais la tendance se précise. Cette relation étroite se fait nettement sentir au niveau des parcs d'attractions. Ex Machina et Iwerks Entertainment développent actuellement Dino-Island, un voyage dans la préhistoire. Ce "ride" (nom générique de ce genre d'attraction comme le "Star Tour" d'EuroDisney) est doté d'un budget de 2 millions de dollars, soit près de 12 millions de francs ! Dinosaures et végétation, tout sera fait pour plonger le spectateur/acteur dans la préhistoire la plus profonde. C'est en quelque sorte un Jurassic Park en réalité virtuelle ! Iwerks, présent aux prix Pixel-INA dans la catégorie Recherche, avait déjà présenté l'une de ses Virtual Adventures dans une visite totalement interactive du Lac du Loch Ness. Ces "rides", on les retrouve dans tous les grands parcs d'attractions, dont l'hôtel Luxor à Las Vegas. Là, le jeu devient gigantesque. Les calculateurs Indigo, Esig 2000... transforment le jeu en une aventure fantastique. Le "ride", c'est pour ainsi dire l'autre visage de la réalité virtuelle. Celui que l'on veut développer pour l'instant, parce que beaucoup plus rentable.

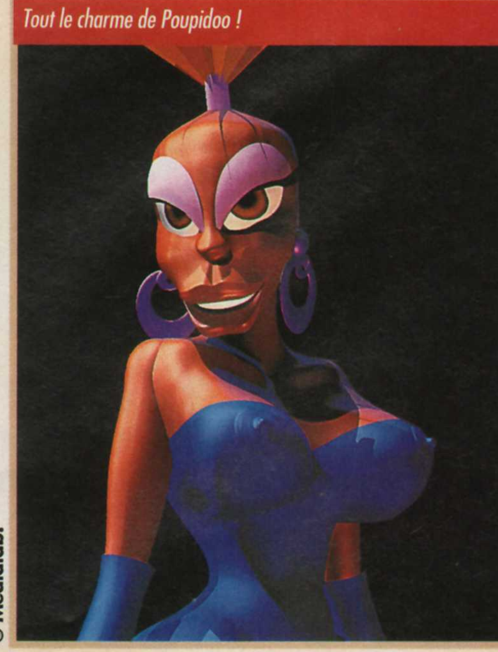
L'Imagina 94 n'avait sans aucun doute pas l'envergure de la précédente édition, et pourtant... Les tendances se précisent, les divers domaines de recherches deviennent, on le voit, parfaitement complémentaires. Les films d'animation en temps réel de Medialab (Poupidoo, Chipie and Clyde...) trouveront leurs applications dans les sciences, tout autant que dans les jeux. La qualité des images de synthèse ne cesse de s'améliorer, et les applications pour les jeux ne cessent de se multiplier. Il ne manque que des applications domestiques, mais pour cela, il faudra attendre l'arrivée de calculateurs plus puissants. A ce titre, l'année 94 est une année de transition. Sortie officielle de la 3DO, de la Jaguar, de la Saturn, des premières machines d'arcade réalisées par le partenariat Nintendo/SGI, la console 32bits d'Hudson Soft... Les supports CD-ROM se multiplient, et le PC, pionnier du CD-ROM, poursuit sa route en prouvant avant l'heure que les jeux de demain seront de véritables films. Cryo ne cesse de faire la preuve de son talent, et les titres à venir marqueront peut-être l'avènement d'une nouvelle ère du jeu sur CD-ROM. Déjà cette année, l'Imagina présentait des extraits des meilleurs jeux des plus grands parcs d'attractions. Pourquoi ne pas présenter les travaux effectués sur CD-ROM PC ? Les logiciels de créations se confondent. 3D Studio rivalise d'efficacité avec les logiciels professionnels des Silicon Graphics. Le marché du jeu est en suspension, en attendant de voir sa prochaine destination. Gageons que l'Imagina 95 donnera une réponse à ces questions et qu'il pourra présenter, grâce à ces nouvelles machines, les applications que tous les joueurs attendent avec une impatience plus que compréhensible.

DOSSIER IMAGINA RÉALISÉ PAR T.S.R.



© Honda Moving/Pascal Roulin

Tout le charme de Poupidoo !


© Medialab.

Merci à : Stéphanie Doublet (Medialab), Thierry Chiallard (CNBDI), Laurent Campagnole (INA), Marc Bidou (Walt Disney), Anna Karin Quinto (Ex Machina) et Marie Laure Pourcel (Gribouille) pour leur collaboration.

Le rêve virtuel

VIRTUAL DREAMS

3 DO

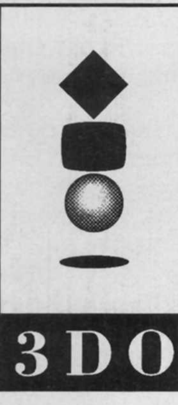
Battlechess :	399 F
CPU Bach :	399 F
Dragon's Lair :	399 F
Escape from Monster Manor	369 F
Gun 3 DO	399 F
Incredible machine	399 F
John Madden Football :	369 F
Lemmings	389 F
Mad dog Mac Cree :	399 F
Megarace	369 F
Night trap :	399 F
Oceans Below	369 F
Out of this world :	399 F
Sewer Shark	399 F
Space Shuttle	369 F
Star Control II	399 F
Stellar 7 :	399 F
Super Wing Commander :	369 F
The Horde :	389 F
Total Eclipse	389 F
Twisted game show :	369 F
Who Shot Johnny Rock :	399 F
Joypad 3 DO	349 F



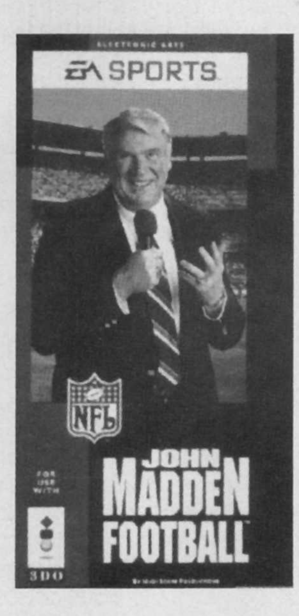
Véritable "Espace loisirs", **EXTRAPOLE** propose sur 2000 m² d'exposition l'ensemble des produits labellisés "VIRTUAL DREAMS" et vous réserve le meilleur accueil autour d'une tasse de café.

Centre commercial "**BELLE EPINE**"
94320 THIAIS Tél. : 45 12 28 00

(NB : Les prix en magasin peuvent êtrte différents de ceux indiqués dans cette publicité)

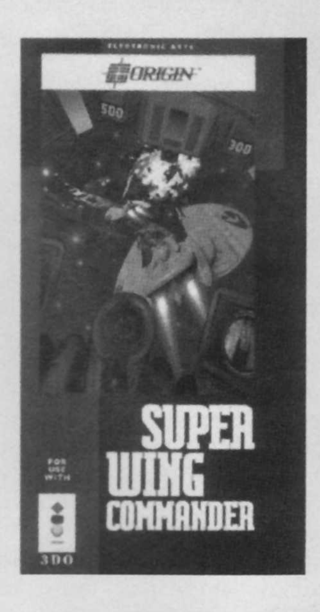


Explorez l'univers 3DO





JOHN MADDEN FOOTBALL
3 DO



SUPER WING COMMANDER
3 DO

Accessoires PC

Joystick	
Megagrip 3	149 F
Megapad 3	129 F
Megastick 3	99 F
Thrustmaster FCS Mark 1	550 F
Thrustmaster WCS Mark 2	580 F
Thrustmaster Formula T1	1150 F
Virtual Pilot	590 F
Reelmagic + Lair + Zork	2950 F
Ultrasound	1150 F



3 DO Panasonic FZ1 + Crash'n Burn :
Manette + cables inclus.
Version NTSC : **4490 F**
Version PAL : **4890 F**

FORMULA T1 + INDYCAR ou GPF1
1350 F

En tant que grossiste nous fournissons aux revendeurs tous les matériels et logiciels en provenance des U.S.A. chaque semaine. N'hésitez pas à nous contacter pour tous renseignements. Catalogue des produits disponibles.

devient réalité

Commandez au (16-1)
42 15 20 60
Fax : 42 15 20 61

Décollage de notre nouveau département



Entrez dans un monde d'action et d'interaction

MAC CD-ROM

7 TH Guest	449 F
Battle Chess ENH	399 F
Chaos continuum	399 F
Hell Cab	549 F
Iron Helix	549 F
Journeyman Project	399 F
Legend of Kyrandia	399 F
Myst	349 F
Peter Gabriel Explora	449 F
Spaceship Warlock	590 F
Virtual Valerie	519 F
Wrath of the gods	399 F



PC Disquettes

Alone in the dark 2	349 F
Arena VO	379 F
Beneath a steal sky	319 F
Bloodnet VO	349 F
Cobra Mission	299 F
Doom "en exclusivité"	349 F
F 14 Fleet Defender	449 F
Formula One Grand prix	319 F
Gabriel Knight VF	299 F
Hand of Fate - Kyrandia 2	299 F
In Extremis	289 F
Indy Car Racer	289 F
Lands of lore VF	289 F
Larry 6 VF	299 F
Metal and Lace	249 F
Mortal Kombat	249 F
Pacific Strike	349 F
Pacific Strike SAP	149 F
Police Quest IV	299 F
Privateer Righteous Fire	149 F
Quest for Glory IV	279 F
Sam & Max Hit the Road VF	299 F
Sim City 2000 VF	319 F
Star Trek Judgement VF	299 F
Starlord	299 F
Subwar 2050	279 F
Syndicate Data Disk	149 F
Terminator Rampage	299 F
TFX	299 F
The Settlers	299 F
Ultima VIII Pagan VF	349 F
Ultima VIII Sap	149 F
Ultima VIII Pagan VO	449 F

PC CD-ROM

Beneath a Steal Sky	349 F
Conspiracy	369 F
Critical Path	399 F
Cyberrace	349 F
Daemonsgate	289 F
Gabriel Knight :	329 F
Hell Cab :	499 F
Inca 2 :	349 F
Iron Helix :	299 F
Lands of Lore	329 F
Larry 6	379 F
Laser Squad	149 F
Le Cobaye	369 F
Man Enough	449 F
Megarace	299 F
Microcosm	339 F
Myst	429 F
Police Quest IV	349 F
Quantum gate	399 F
Rebel Assault	329 F
Rise of the Robots	349 F
Shadowcaster	349 F
Shadoworlds	149 F
Super Strike Commander	349 F
TFX	329 F
The Horde	389 F
Who Shot Johnny Rock "en exclusivité"	389 F

"EXCLUSIF" : Direct Import U.S.A chaque jour

Liste non exhaustive, les prix sont sujets à modifications sans préavis. Sauf erreur typographique. Prix promotionnels indicatifs

Prochainement : Ouverture de notre "SHOW-ROOM" à Paris.
VIRTUAL DREAMS vous propose également de nombreux jeux CD-ROM adultes.

VPC uniquement : envoyer votre bon de commande à VIRTUAL DREAMS - 66 Av. des Champs-Elysées - 75008 PARIS

Nom : ....
Adresse : ....
....Tél. : ....
Code postal : ....Ville : ....
Réglement : Chèque bancaire ❑ CCP ❑
Mandat-lettre ❑ Contre remboursement (+ 35F) ❑
Signature Carte Bleu ❑ N° ....
Votre matériel : PC ❑ Mac ❑ 3 DO ❑ Amiga ❑ CD 32 ❑

TITRES	PRIX
Frais de port (pour le matériel ☎)	+ 30 F
Total à payer =	F

Rythm' & Com

DEO SANS FRONTIERE



CD-ROM NEWS

TOUT SUR LES CD-ROM

UN JOUR, AUX COURSES



Vous connaissez "pile ou face" ? C'est un jeu très marrant. On dit "pile ou face" (c'est un "ou" exclusif. Il ne faut pas dire "pilouface", mais soit "pile", soit "face"). Ensuite, on lance une pièce en l'air, et si on... Ah... vous connaissez le jeu aussi. Bon, alors voilà, j'ai un autre jeu à vous proposer. C'est un tiercé. Vous lancez un cheval en l'air. Euh non, c'est pas ça. Le jeu CD-I A Great Day at the Races, édité par Philips, est tout de même plus finaud que ça. Pas beaucoup plus, mais quand même un peu. Après avoir choisi de parier sur un cheval, vous cliquez sur le bouton qui permet de lancer la course, et c'est parti ! Un film vous montre les chevaux en train de courir, tandis que sur la partie inférieure de l'écran, de petites icônes montrent les canassons qui avancent. L'un d'eux arrive le premier (c'est assez courant au tiercé, comme dénouement). Si c'est celui sur lequel vous aviez parié qui arrive en premier, vous avez gagné. On trouve aussi sur ce CD-I, des petits films (commentés en anglais) qui expliquent différentes choses sur les chevaux, les paris et compagnie. Ca donne envie de lancer son lecteur de CD-I en l'air.

Tote Board

		WIN	PLACE	SHOW
1st	4	8.20	4.80	3.20
2nd	1		21.50	10.00
3rd	2			3.00
EXACTA		170.00		
QUINELLA		96.40		
TRIFECTA		447.10		

CDI

••• TELEX 3DO • TELEX 3DO • TELEX 3DO ••• Alors voilà une news de chez scoop ou je ne m'y connais pas : Creative Labs annonce une carte 3D0 pour PC ! C'est pas un poisson d'avril, ce sera construit à base de composants Goldstar et Samsung, ça transformera les PC équipés de CD-ROM en 3D0, et ça devrait sortir l'année prochaine. •••

••• Lorsque vous lirez ces lignes, The Horde, Life Stage, CPU Bach, Twisted, Woody et Woodpecker devraient être sortis sur 3D0. Le mois suivant, devraient suivre Jurassic Park, Incredible Machine, Microcosm et Space Shuttle. Devraient...••• TELEX 3DO • TELEX 3DO • TELEX 3DO

LE PREMIER SOFT EXPLOITANT LE DIGITAL VIDEO DU CD 32.





Le Video Creator (édité par Almathera et distribué par Phoenix DP) est un produit tout à fait intéressant pour les possesseurs d'Amiga CD32. C'est en effet le premier soft à utiliser la cartouche Full Motion Video du CD32. Il permet aux créateurs en herbe de fabriquer ses propres clips vidéo d'après n'importe quel CD audio. Video Creator comprend en effet une large gamme d'images (plus de 1.000) qu'on peut enchaîner avec de nombreux effets et animations. Mouais, dire qu'il a fallu attendre le Full Motion pour ça. Mais bon, on n'a pas encore vu le produit, en fait, on n'en sait pas plus, et puis on ne sait jamais, c'est peut-être génial après tout et puis d'ici fin mai... D'autant plus que même ceux qui ne sont pas équipés de la cartouche Digital Video peuvent en profiter !

CD32

••• TELEX • TELEX • TELEX Après avoir remporté un grand succès en librairie, le livre de Madisson Press Book "Titanic : An Illustrated History" fait l'objet d'une adaptation sur CD-I. Réalisé par Philips Media Home Entertainment, ce titre oscillera entre le livre "interactif" et l'encyclopédie électronique. Dans la version anglaise, la chose sera commentée par Patrick Stewart, l'un des acteurs de Star Trek New Generation. En dépit d'une vague histoire de glaçon, l'acteur en question n'est pas celui qui joue le rôle du commandant Picard. ••• TELEX • TELEX • TELEX •••

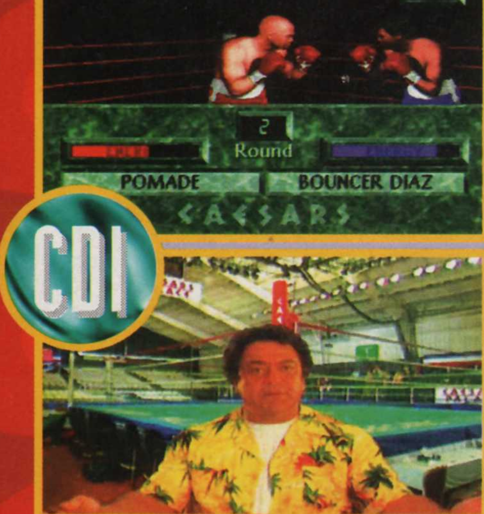
DALLAS

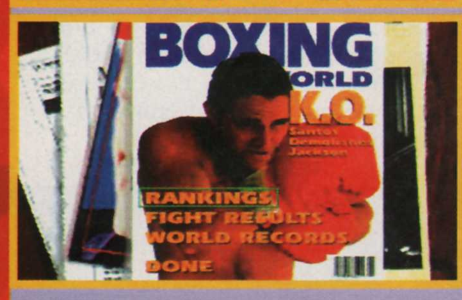


Univers impitoyable, JFK Assassination est un logiciel pour Windows édité par Medio Audio. Il permettra de disposer de documents et simulation sur l'assassinat du président Kennedy.



CAESAR WORLD BOXING



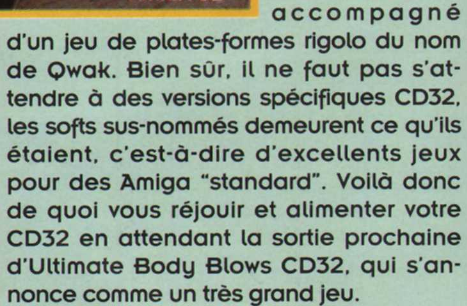


L'exploitation de la carte Full Motion sur CD-I n'aura pas tardé. Après Dragon's Lair, voici l'adaptation d'un jeu de boxe micro "TV Sport Boxing" de chez Mind-Scape. Si le noyau du programme reste identique – vue de côté des deux boxeurs fort bien dessinés, gestion de votre joueur avec répartition des points de force, entraînement, sélection de l'adversaire en fonction des conseils de votre coach ou de vos propres critères... – la présentation du produit a beaucoup évolué. L'action est désormais entrecoupée d'une multitude de séquences vidéo, comme par exemple les conseils de votre entraîneur, des extraits de reportage télé... Bref, tout ce que peut apporter la cartouche Full Motion. La jouabilité en a malheureusement été oubliée : le nombre de coups est trop limité et l'entraînement se borne à la sélection du type d'échauffement que vous désirez effectuer avant le combat, sans jamais y assister. Seuls les fanas de boxe y trouveront un véritable intérêt.

2 X 2 = 32 !

Rassurez-vous, même si "mathématiques" et "Pinky" on toujours fait deux (ou était-ce trois ?), le titre ci-dessus n'est pas l'œuvre d'un bug niché au sein de mon cervelet. En effet, come nous vous l'annoncions le mois dernier, Team 17, l'un des éditeurs les plus en vue sur Amiga, lance aujourd'hui une gamme de compilations regroupant ses anciens titres sur CD32. Pour inaugurer la série, deux "double packs" vous sont proposés, comportant chacun deux jeux pour un prix total d'environ 250 francs. A ma droite, nous avons donc Project X, le meilleur (et je pèse mes mots), shoot'em up jamais paru sur Amiga, ainsi qu'un (bon) remake de Pole Position, renommé F17 Challenge pour l'occasion. A ma gauche, l'excellent Alien Breed Special Edition, accompagné d'un jeu de plates-formes rigolo du nom de Qwak. Bien sûr, il ne faut pas s'attendre à des versions spécifiques CD32, les softs sus-nommés demeurent ce qu'ils étaient, c'est-à-dire d'excellents jeux pour des Amiga "standard". Voilà donc de quoi vous réjouir et alimenter votre CD32 en attendant la sortie prochaine d'Ultimate Body Blows CD32, qui s'annonce comme un très grand jeu.







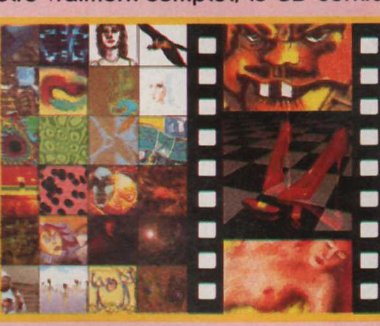
I DREAM

Cyberdream, déjà remarqué avec Dark Seed, s'apprête à sortir Red Hell, un jeu d'aventure se passant dans l'ex-URSS. Le thème est pompé sur KGB et ça ressemble à Kronolog. D'après le graphisme, ça s'annonce moche.



ENTREE LIBRE

Savoir qu'un CD contient 600 Mo de données, c'est bien gentil, mais encore faut-il pouvoir les utiliser sans se ruiner en droits d'auteur. C'est dans ce but que Swiss Art propose un CD-ROM Macintosh bourré d'images et de sons libres de droits. L'idée est assez intéressante, puisque Swiss Art va lancer un concours ouvert aux graphistes et musiciens. Les gagnants se retrouvent donc sur MAC et PC CD, ce qui leur permet de montrer ce qu'ils savent faire, et Swiss Art vend le tout à moins de 200 francs. Afin d'être vraiment complet, le CD contient également de nombreux trucs et astuces – voire de véritables cours – sur les différents logiciels utilisés. A noter qu'un tel concours devrait se passer en France d'ici peu. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter Insider Informatik au 48 29 43 87









••• TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX ••• L'Amicale Amiga Brussels organise, les 16 et 17 avril prochains, la deuxième édition de l'Amiga Show. Ce salon, qui se tiendra au Centre Culturel Wauterbos, 1640 Rhode-St-Genèse (banlieue de Bruxelles), permettra de découvrir les nouveaux jeux et produits. L'entrée est fixée à 50 FB, mais sur présentation de ce numéro de Joystick, ce sera gratuit ! TELEX • TELEX • TELEX • TELEX •••

LORICIEL S'ORIENTE VERS LE CD



Devant la rapide propagation de lecteurs CD en France, Loriciel décide de se lancer exclusivement dans la production de jeux en CD-ROM. A défaut de produits entièrement conçus pour ce support (développement en cours), les deux premiers titres à venir seront des adaptations de jeux déjà existants : Entity et Jim Power. Il sera toutefois question de versions améliorées et non de simples changements de supports. Ainsi, Entity inclura des scènes intermédiaires supplémentaires, une nouvelle introduction, mais aussi et surtout, plus de 15 minutes de films vidéo compatible MPEG. Si le programme détecte la présence de la carte ReelMagic, les séquences, jusqu'à lors dessinées, seront remplacées par de superbes extraits d'une vidéo spécialement tournés pour l'occasion. La partie jeu reste en revanche identique à la version disquette.

Pas question d'une quelconque version MPEG en ce qui concerne Jim Power. Loriciel préfère y rajouter quatre niveaux supplémentaires (toujours en relief), des scènes intermédiaires en images de synthèse (VGA et SVGA !!!) et une amélioration de la jouabilité. L'aventure ne sera plus aussi linéaire qu'avant, puisque vous pourrez parcourir les niveaux dans pratiquement n'importe quel ordre, dans une certaine limite quand même. Enfin, vous aurez droit à un big boss redoutable... Entity devrait être disponible aux alentours de mai, suivi de Jim Power à la fin-juin.





MÉMOIRE DE MASSE



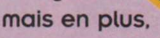
Le CD-ROM est-il une super disquette qui brille, ou un nouveau support ? Si l'on en croit le marché, composé à 90 % de compilations de logiciels anciens, il s'agirait juste d'une mémoire de masse supplémentaire, mais qui brille. En attendant les softs qui vous donneront envie d'acheter un lecteur de CD, Software Toolworks propose le Challenge Pack (oh, sorry mister Jack Allgood : L'emballage du Défit !). La boîte contient 9 jeux sur PC : Paperboy 2, Chessmaster 2100, Might and magic II, F29, Epic, Contraction Zack, Robocop 3D, Push Over et D-Generation. C'est pas de la toute première fraîcheur.

PC

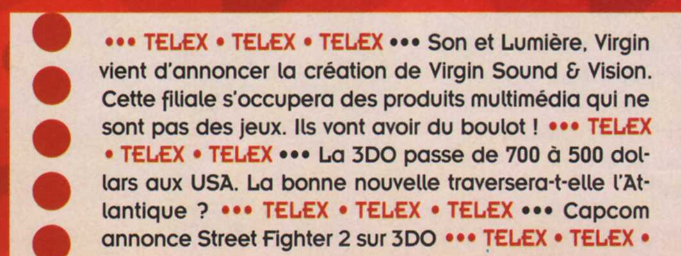
RETOURNONS A ZORK EN MAGIE RÉEL

Finalement, on devrait voir arriver sur PC, Zork CD en version Reelmagic, d'ici, euh, bientôt. Pour le moment, on en est à la version Alpha, et il faut avouer que c'est beau comme tout. Tenez, on ne peut pas dire mieux, c'est aussi beau que ce que vous voyez là, mais en plus, ça parle et c'est animé. Le temps de débugger le soft, le temps de débugger la carte, et vous allez voir ce que vous allez voir.

PC







••• TELEX • TELEX • TELEX ••• Son et Lumière, Virgin vient d'annoncer la création de Virgin Sound & Vision. Cette filiale s'occupera des produits multimédia qui ne sont pas des jeux. Ils vont avoir du boulot ! ••• TELEX • TELEX • TELEX ••• La 3DO passe de 700 à 500 dollars aux USA. La bonne nouvelle traversera-t-elle l'Atlantique ? ••• TELEX • TELEX • TELEX ••• Capcom annonce Street Fighter 2 sur 3DO ••• TELEX • TELEX •

MONTS ET MERVEILLES



Paramount sortira prochainement sur CD PC et Macintosh, Jump Raven et Lunicus, deux jeux d'action futuristes au graphisme prometteur.



EXTREME AUCTION

Eidolon va bientôt sortir sur PC CD-ROM le jeu Millenium Auction. Cette simulation boursière futuriste vous permettra d'acheter des œuvres d'art afin de sauver le patrimoine culturel mondial. On n'en sait guère plus, si ce n'est que c'est beau comme tout et que le jeu parle. C'est même très très beau !







SILENCE ON TOURNE !

États-Unis, 1998. Les sectoïdes sont sur le point de renverser le pouvoir. "Les rebelles", un groupe de jeunes contrebandiers, tentent d'enrayer la vertigineuse progression de cette secte sanguinaire. Ça pourrait être le début d'un film, c'est pourtant celui d'un jeu. À l'origine de Scavanger (titre non définitif), deux adolescents de 16 ans : Nicolas Mathieu et Grégoire Glachant. Ils proposent leur scénario à Cryo, qui, séduit par l'idée, se lance dans le développement d'un véritable film interactif avec l'aide financière de Virgin. Prévu pour l'année prochaine, ce programme aura demandé plusieurs semaines de tournage à toute une équipe et une trentaine d'acteurs professionnels. Vous dirigerez "Les Rebelles" à travers le premier film interactif à gros budget (hélicoptère de l'armée, images de synthèse, explosions démesurées, cascades...) conçu à l'origine pour les CD-ROM PC et CD32.



David Gregg et Rochelle Redfield, le couple héroïque de Scavanger (titre provisoire).

SN CD F ?



Décidément, la SNCF est très avide de technologie nouvelle. Après le succès incontesté de SOCRATE (ah ah, quelle bonne blague !), voilà qu'elle se lance, en collaboration avec Silicon Graphics, dans un simulateur de train. Le SIMULY se compose de trois stations Silicon calculant les images en temp réel pour l'élève, l'instructeur et l'observateur. L'intérieur du locotracteur est ainsi reproduit et entièrement interfacé à une unité centrale gérant les faits et gestes de l'élève. Ce dernier doit respecter scrupuleusement la signalisation et autre trafic éventuel. Visuellement parlant, ça tue carrément, avec des détails de la mort comme l'enneigement des voies, la courbure des rails dans les virages relevés, etc. C'est vrai, j'oubliais : il y a même un PC... pour le son (gloops !). Ah, vivement que l'on ait un truc comme ça à la maison !

Prix : 18 millions de brouzouf • Config Mini : Silicon Graphics Reality Engine

POWER !

Histoire de réaffirmer son engagement sur le marché du CD-ROM, Apple multiplie les offres intéressantes dans ce domaine. Après l'annonce du mois dernier qui proposait un pack à moins de 2 000 francs, Apple continue sa grande braderie. Pour moins de 3 000 francs, les acheteurs pourront bénéficier, entre le 1er mars et le 31 mai, d'un pack comprenant un lecteur PowerCD ainsi que 10 titres CD. Au menu, Le Mexique, Pays du Soleil, Saint-Pétersbourg, Peter et l'Alphabet, mais aussi de vrais bon logiciels, comme Iron Helix et The Journeyman Project. Problème, le PowerCD n'est pas le plus rapide du monde. On chuchote qu'Apple prépare des lecteurs très rapides, genre quadruple vitesse, et que ces offres sont destinées à écouler les stocks. D'ici six mois, on devrait savoir s'il faut prêter l'oreille à ces bruits de couloir.



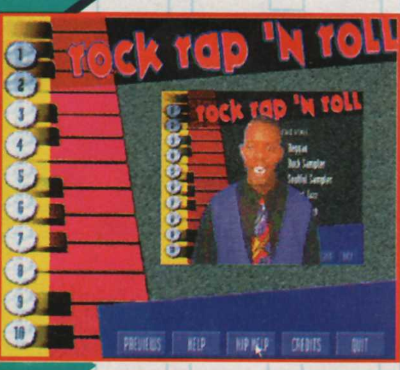
MUTIMEDIA infos

Depuis quelques temps, avec notamment le développement du CD-Rom, on n'arrêtait pas de recevoir des softs géniaux qu'on ne pouvait pas forcément replacer dans Joystick, sinon dans les News, parce que ce ne sont pas des jeux. Comme il n'y a rien de plus frustrant de parler d'un truc génial sur trois lignes et demi – d'autant qu'on voudrait que vous en profitiez –, on a décidé d'un coup d'un seul, comme ça, d'y consacrer une rubrique. Alors, heureux ?

LE MEILLEUR "JEU" CD DU MONDE

Ah, on l'attendait ce soft CD qui nous tiendrait en haleine pendant des heures... Cette fois, on le tient. Certes, ce n'est pas un "jeu" au sens propre du terme, on ne tire pas sur tout ce qui bouge, on ne gère pas de ville, on ne résout aucune énigme... Ici, place à la créativité et à l'imagination, bref, à l'éclate. Rock Rap'n Roll est un sampler (un soft qui engrange et reproduit des sons digitalisés) qui permet à tout un chacun de créer ses propres musiques sous Windows. N'importe qui peut s'y mettre, même et surtout ceux qui n'ont jamais touché à un instrument ou à une partition de leur vie...





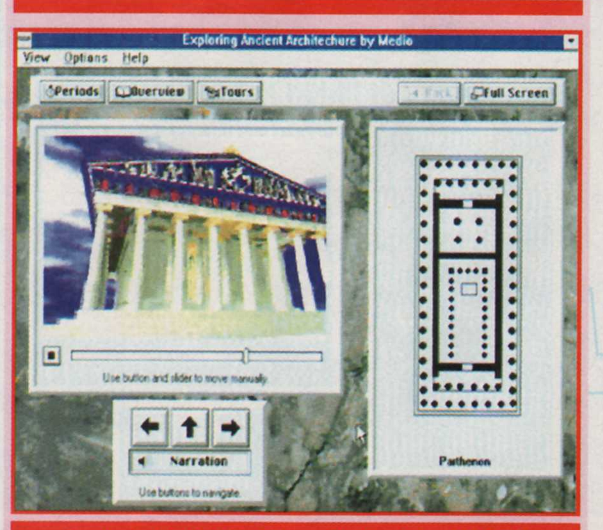


Rock Rap'n Roll leur est en fait dédié, puisqu'un musicien n'y trouvera que peu d'intérêt. Le principe est très simple : on choisit d'abord le genre de musique (blues, reggae, rock, techno, etc.) et le soft charge les mélodies et les sons pré-enregistrés sur une somptueuse "table de mixage". On s'amuse ensuite à combiner tout ça très simplement. Sur une base mélodique et rythmique qui fonctionne en boucle, on utilise tel ou tel son, qu'il soit instrumental (solo de guitare, de batterie, etc.) ou vocal (des "Yeah man !", des "shoo-be-doo", etc.) pour créer sa partition qu'il est possible (et recommandé) d'enregistrer. Mais si les sons proposés par Rock Rap'n Roll ne suffisent pas, on peut aussi enregistrer ses propres Wave (je rappelle au passage que ça tourne sous Windows) ou utiliser ceux que l'on possède par ailleurs. Le principal atout de Rock Rap'n Roll est son indéniable convivialité. Les "tables de mixage" sont magnifiques, et l'interface d'une simplicité déconcertante, exploitant conjointement souris et clavier. Les sons digits sont d'excellente qualité, impressionnants de variété. Dommage qu'ils ne correspondent pas forcément à ce qu'on en attend : trouver des thèmes funk dans la partie rock est plus que regrettable pour un soft dédié à la musique. On a la bizarre impression que Rock Rap'n Roll a été conçu par des vieux qui ont des idées préconçues sur les genres musicaux. Mais qu'importe, pourvu qu'il y ait l'ivresse, et Rock Rap'n Roll est vraiment grisant !

Rock Rap'n Roll est édité sur PC CD-ROM par Paramount Interactive. Prix : N.C.

ARCHITEXTURE VIRTUELLE

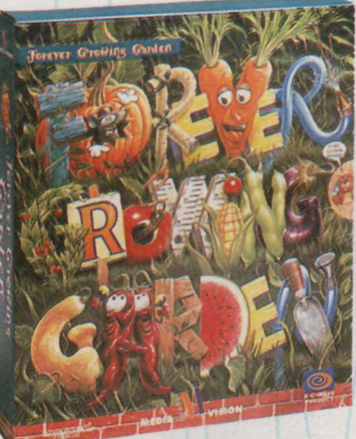
Une visite des plus grandes oeuvres architecturales. Voilà ce que vous propose ce CD-ROM PC de chez Medio. Du tout premier dolmen en passant par l'art corynthien, l'art gothique, et l'art roman... Vous pourrez visiter virtuellement les plus grandes merveilles de ce monde classées par style d'architecture. Imaginez que vous entriez dans le Parthénon entièrement reproduit en images de synthèse avec des textures de la mort. Vous voulez regarder vers la droite ? Pas de problème, cliquez sur la droite. Vous obtiendrez en prime un "voix off" (en anglais) décrivant les lieux et leur histoire. Vous pourrez même étudier les méthodes de construction à l'aide de schémas toujours commentés.
Le CD intègre également de nombreuses photos de ces superbes constructions, les vraies cette fois-ci. Malheureusement, "Exploring Ancient Architecture" ne comprend pas beaucoup de monuments, et son aspect "éducatif" s'avère trop peu développé pour constituer une référence en la matière. On est bien loin de la somme de renseignements qu'apportent les encyclopédies sur papier. M'enfin, l'idée reste quand même séduisante, et la réalisation de l'ensemble satisfaisante.



Standard : PC-CDROM • Editeur : Medio • Prix : 500 F TTC
Config. recommandée : 386 DX 33, CD-Rom double vitesse

CE N'EST PAS

LITTLE COMPUTER GARDEN



Après Critical Path et Quantum Gate sur PC CD-ROM, MediaVision continue de plus belle dans le multimédia, avec un soft très original sur PC CD-ROM, à la limite de l'éducatif... Forever Growing Garden est une simulation de jardin tournant sous Windows : on choisit les graines à planter, on suit la méthode indiquée pour les faire développer, on attend que ça pousse, et on va exposer ses productions dans une boutique de fleurs ou sur un marché. Trois terrains sont disponibles : le jardin où l'on plante des fleurs, le potager où l'on plante des... légumes, et le parc du château où l'on plante des massifs de buis à tailler – à titre d'information, et grâce à Sieur Moulinex, Baron de son propre domaine, on appelle cela l'art topiaire –. Une "horloge" permet de régler la vitesse du soft : ben oui, vous vous imaginez en train d'attendre la maturité de votre baobab ? Grâce à Forever Growing Garden, on apprend doucement mais sûrement les techniques horticoles de base. Même s'il s'adresse avant tout aux (très) jeunes, dans l'ensemble, il n'en est pas moins enrichissant. La réalisation est tout à fait adaptée à la "cible" : les graphismes sont très cartoon, les animations abondent et l'ambiance sonore est tout à fait à la hauteur. En fait, Forever Growing Garden aurait pu devenir un classique s'il avait été conçu comme le célébrissime (et regretté) Little Computer People d'Activision. Malheureusement, le soft ne suit nullement l'horloge interne du PC : il faut sauvegarder et charger les "jardin en cours". On peut évidemment le réduire en icône avec Alt-Tab, mais ce n'est pas une fonction prévue par les concepteurs. Dommage, il aurait pu faire un économiseur des plus chics... Cela dit, c'est vraiment fascinant, un peu lassant peut-être, mais vraiment fascinant.





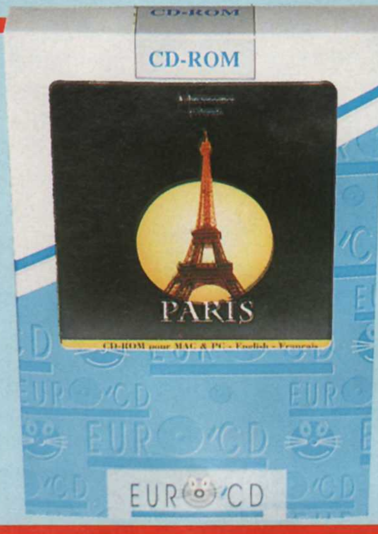




Forever Growing Garden est édité sur PC CD-ROM par MediaVision, et commercialisé au prix de 349 francs.

I LOVE PARIS!

Partir à l'étranger c'est bien, mais c'est aussi trop souvent une véritable expédition. "Tu connais la monnaie locale ?" - "C'est quoi, l'indicatif téléphonique ?" - "Et les restos, tu connais le prix des restos ?". Autant de questions qui ne trouveront réponse qu'une fois sur place. Afin d'éviter les mauvaises surprises, Euro CD lance sur le marché une série de CD-ROM Mac/PC regroupant les principales informations sur les plus grandes capitales et les pays du monde (sont actuellement disponibles : Paris, Jérusalem, New-York, Mexique). Il est ainsi possible de consulter une moyenne des tarifs pratiqués par les taxis, les hôtels, et d'obtenir différentes infos pratiques comme le type de carte téléphonique, une photo d'ensemble des pièces et des billets... Bref, tout ce qu'il vous faut savoir pour un voyage tranquille. Et puis, il y a ceux qui ne partent pas : ils pourront alors visiter le pays ou la ville à travers les 460 photos et 35 vidéos incluses (chiffres valables pour le CD "Bons baisers de Paris"). Bien entendu, la voix d'un commentateur vous renseigne en permanence sur ce que vous voyez, le tout sur fond de musique locale. Une excellente idée, somme toute. Et puis, pour un peu moins de 200 francs, que demande le peuple ? "Hep, Seb, reviens, on a un truc génial pour toi ! Hep... trop tard !".



Standard : PC-CDROM • Editeur :Euro CD • Prix : 199 F. TTC
Config. recommandée : MPC1 (386, SVGA, Windows, carte sons, CD simple vitesse)



UNE COLLEC'SONS POUR WINDOWS

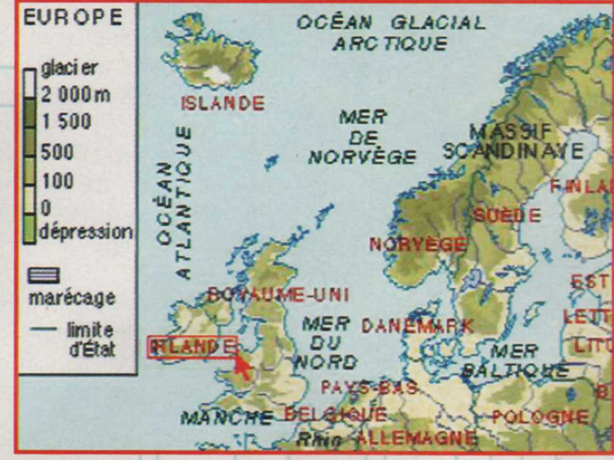
Standard :PC • Editeur :Microsoft
Prix : 299 F.TTC
Config. mini : 286, carte son.

La gamme des logiciels Microsoft grand public s'enrichit d'une collection de sons pour Windows : les Soundbits. Trois packs sont, pour l'heure, disponibles : "Hollywood Movies", compilation des "citations" d'acteurs célèbres des studios de la MGM, "Hannah Barbera" (extrait de dessins animés), et enfin "Musical Sound" regroupant divers sons d'instruments du monde entier. De quoi égayer votre interface graphique favorite, mais pas votre porte-monnaie : 299 francs la compil ! Gloops !

TOUT SUR TOUT

Pour être incollable à l'école, et surtout dans la vie, jetez donc un œil et une oreille sur le Dictionnaire Hachette pour CD-I. Riche de plus de 75 000 entrées, ce dictionnaire résolument multimédia permet de tout savoir sur tout. Disposant d'une recherche multicritère, il permet de naviguer dans les définitions, mais aussi de consulter de nombreux documents vidéo et audio. En tout, plus de 5 000 films et extraits sonores provenant d'archives (INA, Pathé, etc.) font de ce dictionnaire électronique une somme de connaissances remarquable. De plus, un atlas mondial peut être consulté afin de voir cartes et données sur le pays de votre choix. Bien que très synthétique, de nombreux articles permettent d'en savoir plus sur des sujets aussi variés que la littérature, le cinéma, l'art, la science, etc., classés par rubriques. Mieux encore, pour ne pas se tromper, les mots difficiles bénéficient d'un module de prononciation ! Décidément très dynamique, le marché du livre électronique bénéficie, avec ce nouveau dictionnaire, d'un produit de choix. La réalisation, impeccable, et surtout le prix, très raisonnable, devraient permettre au plus grand nombre d'entre vous d'accéder à la culture par les moyens les plus modernes et surtout les plus ludiques. Vive le gai savoir électronique !





STANDARD: CDI • EDITEUR: PHILIPS-HACHETTE • PRIX: 990 F

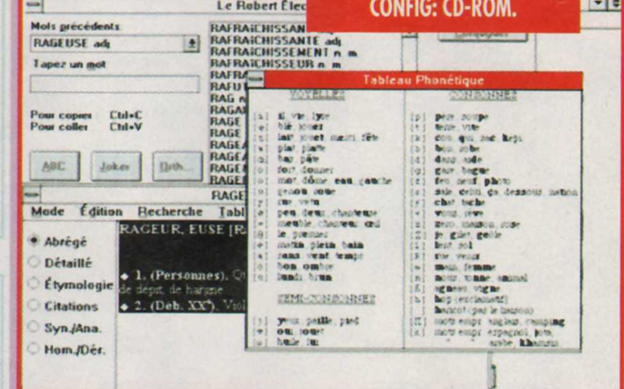
La seconde édition du Robert Electronique vient de paraître. Réalisé par le Bureau Van Dijk pour les Dictionnaires Le Robert, ce CD reprend les neuf volumes du Grand Robert de la langue française. Comme pour la précédente édition, les versions PC et Macintosh sont présentes sur le même disque, mais nouveauté de taille, il est possible de l'utiliser sous Windows.

GRAND !

Grâce à un système de recherche très élaboré, le Robert Electronique permet de naviguer sans peine dans l'équivalent de 9 940 pages de textes, et ce même si l'on ne connaît pas l'orthographe exacte du mot dont on souhaite obtenir la définition. En plus de ses 100 000 entrées, le Robert Electronique offre l'opportunité de consulter 160 000 citations, au moyen d'un tableau de recherche par mots-clefs utilisant des opérateurs logiques. On peut ainsi demander au logiciel d'afficher la ou les citations comportant les mots "Branche", "Coeur", et "Doux", mais n'incluant pas le mot "Enclume". Une fraction de seconde plus tard, les vers de Verlaine apparaissent à l'écran : "Voici des fruits, des fleurs, des feuilles et des branches, et puis voici mon coeur qui ne bat que pour vous. Ne le déchirez pas avec vos deux mains blanches et qu'à vos yeux si beaux, l'humble présent soit doux".

Si on le souhaite, on peut copier directement la citation dans le presse-papier afin de l'importer dans son traitement de texte. "L'usage contemporain est le premier et principal objet d'un dictionnaire", disait Emile Littré. Quoi de plus contemporain que ce CD-ROM ?

LE ROBERT ELECTRONIQUE DMW
EDITEUR: LES DICTIONNAIRES LE ROBERT
STANDARD: PC DOS, WINDOWS ET MACINTOSH
PRIX: 7 700 F ENVIRON.
CONFIG: CD-ROM.



BON PLAN!

Superbe ! c'est ce qui vient à l'esprit de tout utilisateur du Planit, le nouvel agenda de Media Vision. Réalisé par Iguana Production, ce logiciel CD pour Windows se décline en trois modèles : Sport, Nature et Charme. Le rapport avec un agenda ? Figurez-vous que la chose est multimédia. Remarquez, c'est pour ça qu'on a créé cette rubrique. Qu'importe ! Multimédia, ça veut dire qu'à chaque fois que vous ouvrez l'agenda, un petit film d'animation, juste assez court pour ne pas énerver, s'affiche dans une fenêtre, tandis qu'une douce voix vous souhaite la bienvenue. En dessous, une image fixe, qui change elle aussi chaque jour, apparaît en regard de votre page. Disposant d'un système d'alarme, le Planit est également fourni avec un système de reconnaissance vocale pour Windows, assez gadget.

EDITEUR: MEDIA VISION
STANDARD: PC CD ROM
CONFIG MINI: 386,WINDOWS, LECTEUR CD ROM SIMPLE VITESSE
PRIX: 350 F ENVIRON





The ELDER SCROLLS
ARENA



Jamais un jeu de rôle n'était allé aussi loin dans la profondeur et l'interactivité!





- *Plus de 8 millions de km² à explorer.*
- *Un système unique, le Spellmaker™, permet de créer des milliers de sorts à partir de 80 effets différents.*
- *Jeu plein écran 3D avec rotations sur 360°.*
- *Création complète des personnages.*
- *2500 objets magiques.*
- *400 cités et villages à visiter.*
- *18 classes de personnages.*





Gen 4 Gen d'or : 91%	Joystick Megastar : 91%

Disponible sur IBM PC 3.5



Offre spéciale

Série limitée exclusive Fnac.
Abonnement de 6 mois gratuit à Dragon® Magazine
dans la limite des stocks disponibles.



Arena est à la Fnac, venez le découvrir à la Fnac Micro.
Présentations et démonstrations le 30 mars 1994 de 15h à 18h par les spécialistes du jeu de rôles de Dragon® Magazine.



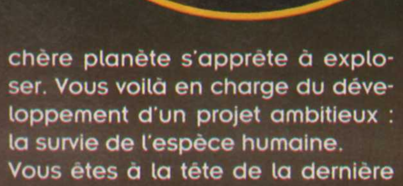
BETHESDA SOFTWORKS™

Fnac Micro
71, Bd. Saint Germain
75005 PARIS
Métro Cluny-La Sorbonne
RER Saint-Michel



OUTPOS



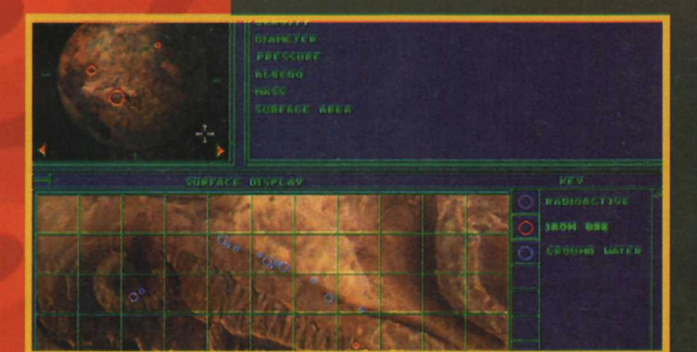


SIERRA
PREVU SUR
PC CD-ROM
AVRIL 1994

La ô combien célèbre compagnie américaine Sierra sort de ses sentiers battus pour nous offrir – on l'espère tout du moins – la plus complète des simulations spatiales jamais réalisée. Conçu au départ par un ingénieur de la NASA, Outpost s'inspire de véritables expériences menées au sein de cette prestigieuse organisation, et plonge le joueur dans un univers stratégique des plus catastrophiques. Nous sommes dans un futur plus ou moins proche et notre chère planète s'apprête à exploser. Vous voilà en charge du développement d'un projet ambitieux : la survie de l'espèce humaine.

Vous êtes à la tête de la dernière station d'exploration de fusion nucléaire spatiale (joli poste, l'ami !). Votre station étant d'ores et déjà suréquipée, vous allez devoir tirer profit de vos sondes, robots et autres appareillages pour repérer de nouvelles planète aptes à recevoir la vie. Lorsque c'est chose faite, vous pourrez débuter votre opération de colonisation en y envoyant une usine nanotechnologique capable d'aménager la surface de la planète afin d'y implanter la vie. La survie de vos colonies dépendra du résultat de vos recherches génétiques, de la bonne gestion de vos ressources... et tutti quanti. Mais tout ne se passera pas toujours comme prévu : des colonies rebelles chercheront à vous anéantir, vos ordinateurs péteront les plombs régulièrement, météorites et autres rayonnements cosmiques perturberont la vie de votre nouvelle société. Des notions telles que l'argent, la morale viennent renforcer la complexité de la simulation. Outpost est en fait un savant mélange de Populous, Sim

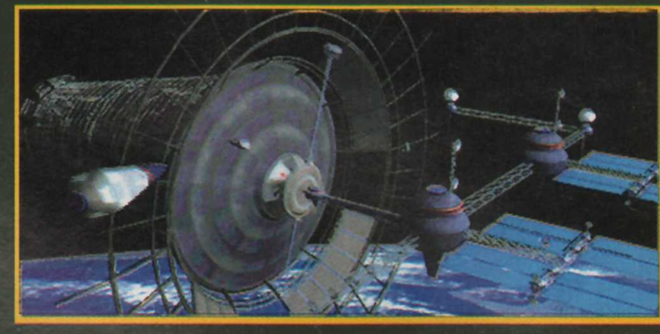








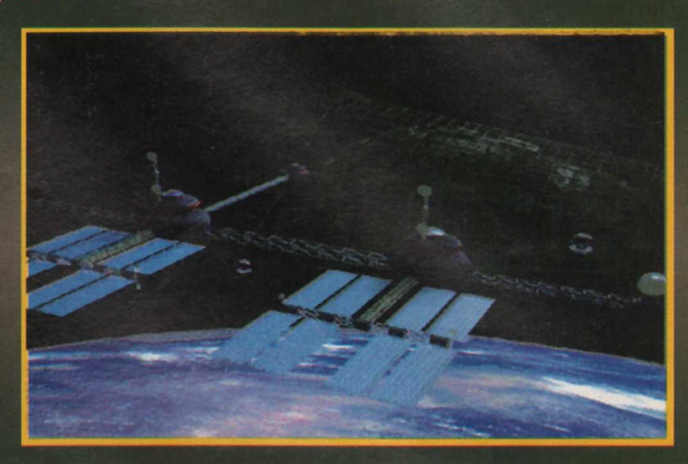




City et Sim Earth, le tout arrosé d'un réalisme surprenant et de graphismes magnifiques (des dizaines de séquences en images de synthèse et en SVGA. Rin qu'ça !). Ce logiciel en CD-Rom fonctionne en effet sous environnement Windows et profite de la finesse de la résolution de votre carte graphique.
L'écran principal du jeu se compose d'un quadrillage isométrique (similaire à celui de Populous, par exemple) sur lequel prennent place les différents éléments de votre base. Afin de résister le mieux possible à l'environnement hostile que représente l'espace, il est même prévu de construire jusqu'à quatre niveaux de souterrain. Imaginez un Sim City en 3D... incroyable, non ? L'ambiance générale du produit est à la hauteur de ce que l'on peut en attendre : un fond musical qui vous prend aux tripes (genre 2001 Odyssée de l'espace), des heures de voix en français... Eh oui, car Outpost sera intégralement traduit dès sa sortie, yaouh ! Remarquez que, vu la complexité du programme, il vaut mieux qu'il en soit ainsi.
Voici donc un jeu qui s'annonce grandiose et qui devrait sortir pour le mois prochain, si tout se passe bien.

LORD CASQUE NOIR





FIRE & ICE



RENEGADE • SORTIE PRÉVUE: AVRIL-MAI

Après une version PC décevante, Fire and Ice devrait bientôt débarquer sur CD32. Voilà un hit de plus à voir le jour parmi les dernières-nées de chez Commodore. On remercie Andrew Baybrook, le concepteur du soft, car contrairement à la mauvaise habitude qui sévit sur CD32, il ne s'agit pas d'un bête transcodage de la version Amiga, mais bien d'une nouvelle mouture retravaillée pour tirer parti des possibilités de cette dernière. Vous y dirigez un coyote qui bondit de plates-formes en plates-formes, collectant au passage de multiples bonus et évitant les nombreux ennemis venus lui faire la peau. Le but est de reconstituer une clef, fragment par fragment, afin d'ouvrir la voie vers le niveau suivant. Au menu de cette nouvelle version : des graphismes exploitant plus de 256 couleurs, avec notamment des dégradés en arrière-plan. Fire & Ice comporte également un scrolling multidirectionnel parallaxe, ainsi que de nombreuses animations au second plan, absentes de la version Amiga. Ainsi, alors que vous vous déplacez dans le niveau égyptien, vous avez la surprise de voir le sphinx tourner la tête pour vous suivre du regard ! Une grande partie des décors a été dessinée d'abord sur papier, pour être ensuite scannée, et enfin retouchée. De plus, pour renforcer l'aspect authentiquement "console" du jeu, tous les boutons du joypad de la CD32 sont gérés (et redéfinissables par l'utilisateur) pour sauter, tirer ou changer d'arme. Bref, tout s'annonce pour le mieux, pour faire de Fire & Ice un hit, mais attention, il faudra être très costaud pour vous frotter à Trolls, Oscar et autres jeux de plates-formes tenant le haut du pavé sur CD32.

DEREK DELA FUENTE

CREATURE Shock

"LE VRAI POTENTIEL DU CD RÉVÉLÉ"?

Interview de Jez San de Argonaut, par Derek Dela Fuente



Jez San est le "big boss" de Argonaut, l'équipe de développement qui a notamment réalisé la puce FX exploitée par StarWing sur Super Nintendo. Après ce passage sur console, Argonaut revient à ses premières amours, les micro, les purs, les durs. Argonaut est en effet en cours de développement de Creature Shock, pour Virgin, où "le vrai potentiel du CD est révélé" (dixit l'info presse). Il est encore beaucoup trop tôt pour réaliser une vraie preview de Creature Shock, le jeu n'étant prévu que pour Noël 94, sur PC CD-Rom, CDi et 3DO. Sachez néanmoins qu'il se déroule dans un univers futuriste (en 2023 pour être précis), où une unité d'explorateurs et d'éclaireurs d'élite est chargée de comprendre ce qui est arrivé au SS Amazon, un vaisseau spatial disparu mystérieusement. En clair, il s'agit d'un jeu d'exploration de labyrinthes truffés d'aliens. Creature Shock est un gros, gros projet, exploitant intensivement les images de synthèse de 3D Studio et de Silicon Graphics, tout en conservant un "gameplay" digne de ce nom. A gros projet, grosse interview... L'occasion rêvée de connaître le sentiment d'un des acteurs du marché, sur l'arrivée des nouvelles machines.

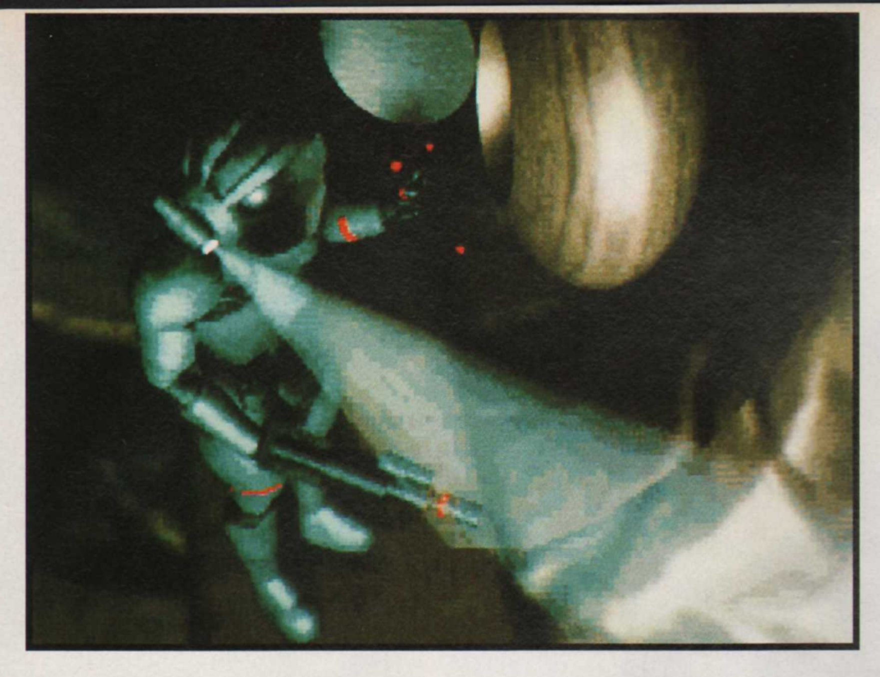
quelques mots sur Jez San...

Jez San a eu son premier micro à l'âge de 12 ans. Il a créé Argonaut en 1982, dont le premier jeu important fut Starglider, d'abord sur ST puis sur Amiga. Puis il y a eu Starglider 2 et Birds of Prey sur ST et Amiga, Days of Thunder, etc. Argonaut n'a cessé de se développer, jusqu'à être actuellement 60 personnes. Ce n'est qu'après la réalisation de Starfox/Starwing pour Super Nintendo que l'équipe a recommencé à travailler sur d'autres standards. Au début, Jez était à la fois programmeur, graphiste et musicien, mais très vite, il a fait appel à des spécialistes. En fait, actuellement, il passe davantage de temps à voyager pour promouvoir Argonaut qu'à programmer. Néanmoins, pour ne pas perdre la main, il s'est équipé d'un Newton qui trône dans son "home sweet home". On ne se refait pas !

Que pensez-vous des nouvelles machines, et laquelle conseilleriez-vous ?

Nous avons toujours travaillé dans les jeux. Je pense que nous avons été les premiers à montrer le potentiel du ST et de l'Amiga. Nous commençons à nous tourner vers les nouvelles machines comme le Jaguar, la 3DO, etc. Nous avons été les premiers aussi à nous investir dans les jeux télévisés interactifs qui vont de plus en plus se développer. Toutes les nouvelles machines possèdent des atouts appréciables, comme le Full Motion, une large palette de couleurs affichables et un processeur puissant. C'est possible de créer un produit plus ou moins semblable d'une machine à l'autre, même si chacune d'elles garde bien sûr ses spécificités. Quoi qu'il en soit, nous faisons en sorte de développer nos jeux sur les cinq standards CD principaux. Pour être franc, je trouve la 3DO trop chère actuellement, ce n'est d'ailleurs un secret pour personne, puisqu'une baisse de prix est envisagée pour Noël. En ce qui concerne





prévue en mai. Panasonic est un fabricant sérieux, et à cause de la qualité de ses produits, il n'acceptera jamais de commercialiser une version bradée. Par contre, Sanyo et les sociétés taïwanaises et coréennes sont prêts à le faire. C'est possible en prenant des matières premières moins chères, mais aussi de moins bonne qualité.

le CDI équipé de la cartouche Digital Video, c'est sans doute la meilleure machine actuelle pour le Full Motion, bien qu'il manque de puissance au niveau du processeur. Le Jaguar d'Atari, quant à lui, est une machine étrange : il possède des caractéristiques impressionnantes, il est cher mais surtout encore peu intéressant vu les premiers jeux sortis. En fait, c'est plutôt difficile de parier sur telle ou telle machine.

Le Jaguar est très performant en matière de 3D polygonale et de lissage de Gouraud en temps réel, mais comment se débrouille-t-il avec les graphismes bitmap ? Certains développeurs affirment qu'il n'atteint pas le niveau d'un 486 dans ce domaine et que le processeur est vite débordé...

Le Jaguar rencontre à peu près les mêmes problèmes que la3DO. Vous ne devriez pas croire les fabricants qui tiennent des discours mercantiles. La plupart des logiciels sont écrits en langage C et on ne peut pas en acheter pour la puce Risc du Jaguar. Pour créer ou adapter un produit, on est obligé de l'écrire en langage machine, et le 68000 du Jaguar n'est pas une puce très rapide. Il faudra beaucoup de temps avant de savoir exploiter son potentiel.

Pensez-vous que la 3DO arrive trop tard pour avoir un impact en Grande-Bretagne et en Europe ?

Comme elle n'a été commercialisée qu'en petite quantité, ce n'est pas encore trop tard. Quand elle est sortie aux États-Unis, non seulement le prix était élevé, mais en outre il n'y avait pas un seul jeu disponible. Avec la baisse de prix et la sortie des softs, ça ira mieux. Maintenant qu'ils savent que le prix de vente initial était trop élevé, ils peuvent corriger le tir en Europe. A Noël, le prix aura baissé de presque 50 %, mais il faudra attendre la sortie officielle en Europe,

Au départ, la 3DO ne devait comporter que 2Mo Ram, mais celle-ci a été augmentée à 3Mo, car le système d'exploitation a fini par occuper 1Mo de mémoire. Qu'en pensez-vous ?

Le système d'exploitation de la 3DO s'améliore de jour en jour. Les versions précédentes étaient si buggées et amoindrissaient tellement les capacités de la machine ! Mais chaque nouvelle version apporte son lot d'améliorations. La quantité de mémoire RAM est un éternel problème pour les programmeurs. La 3DO est devenue un véritable phénomène, très vite considéré comme la machine miracle ; sans doute était-ce nécessaire pour pousser les éditeurs à s'y mettre. Le problème, c'est que cette même population d'éditeurs et de développeurs commence à croire qu'on l'a bernée. La 3DO est une bonne machine, mais ce n'est pas la meilleure. Elle l'est probablement aujourd'hui, mais elle sera dépassée dans quelques temps. Tous ceux qui sortent une nouvelle machine vous diront toujours que c'est la meilleure. C'est tout à fait normal. La 3DO est une bonne machine, elle est sortie, mais elle doit être moins chère. D'autant plus que sa logithèque est encore peu — voire pas du tout — développée. Mais soyons positifs, les royalties du système de développement sont faibles, beaucoup plus que pour Nintendo ou Sega par exemple, ce qui réduit les coûts de développement. L'idéal serait un standard commun à toutes les machines, mais chacun prône la différence principalement pour maintenir un prix public élevé.

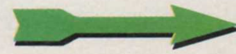
Que pensez-vous du PC CD-ROM et de l'Amiga CD ? Pourquoi ne développez-vous pas sur cette plate-forme ? Comptez-vous travailler pour le CD32 ?

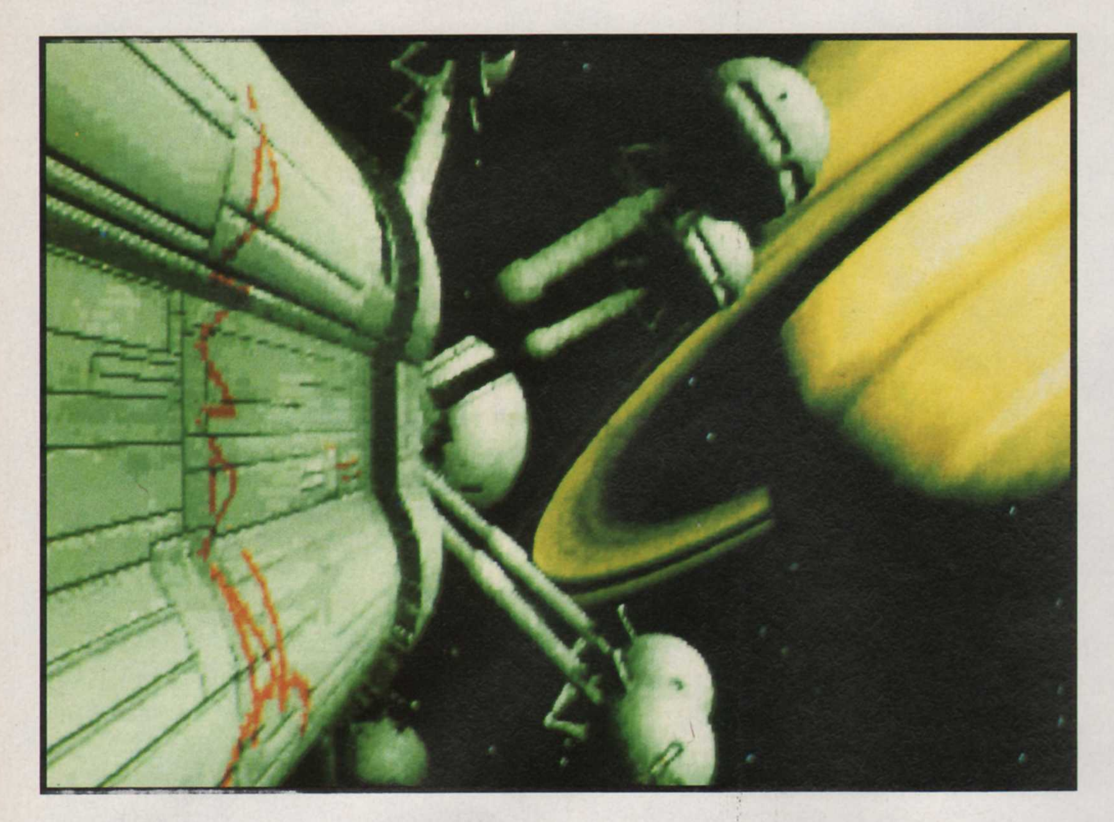
Nous sommes très impliqués sur PC comme vous pouvez le constater avec Creature Shock. C'est une machine qui "mute" tellement vite, que dans un an, elle surclassera probablement toutes les machines de jeux. Le marché PC est tellement vaste, que s'il manquait quelque chose à la machine, quelqu'un viendrait tout de suite avec une carte d'extension combler cette lacune. L'"upgrade" est tellement simple à réaliser ! Le CD32 est intéressant, mais ce n'est quand même qu' "un" Amiga. Commodore dit que c'est une machine 32 bits, mais c'est juste un nom. Il n'est pas aussi puissant qu'une 3DO et il est considéré comme la 32 bits la plus faible.

Ce sont les personnes qui développent comme vous, qui font le succès d'une machine...

Actuellement, tout le travail que nous faisons est purement spéculatif. Nous ne sommes pas éditeurs. Ce sont les éditeurs qui décident du standard sur lequel adapter un jeu. Nous faisons Creature Shock sur 3DO, PC CD-ROM, CDI, Jaguar et Saturn (la prochaine console Sega). Ça ne devrait pas coûter très cher de le faire sur CD32, mais Virgin ne nous l'a pas demandé ! Il faut croire qu'on n'a pas confiance en cette bécane. Nous sommes







jeu. Le CDI est une alternative tout à fait envisageable face à la 3DO. Ce n'est peut-être pas la meilleure, mais au moins il possède une logithèque développée.

Les développeurs et les éditeurs ont-ils perdu de vue les besoins du public ? Les gens ne peuvent pas s'équiper de nouvelles machines tous les six mois.

Atari et 3DO sont coupables de faire croire aux gens que leur machine est meilleure que les autres. Ils offrent au public de fabuleuses caractéristiques techniques, mais qu'est-ce que vraiment un pixel par seconde ?! Vous ne devez pas considérer juste la technologie, mais les jeux. Certaines caractéristiques vantées sont purement des conneries. Les vrais joueurs ont déjà pris leur décision. De nouvelles machines vont apparaître, de nouveaux éditeurs issus du cinéma aussi... Certains jeux ont plus de succès que la plupart des films. Le marché du jeu est devenu si gigantesque ! La prochaine étape sera les jeux télévisés interactifs. Le taux d'équipement en télé est considérable et cela représente un marché potentiel énorme. On aura un décodeur branché sur la télé et on pourra regarder des films interactifs.

très forts sur Amiga. S'il apparaît que c'est une machine d'avenir, nous développerons pour elle.



Bien sûr, mais on n'a pas encore exploité tout le potentiel des 16 bits !

Nous arrivons à un point où le contenu, les graphismes et la bande son, sont devenus plus importants que la technologie elle-même. Des caractéristiques techniques ne font pas un bon jeu ou une bonne machine.

Faux ! La technologie fait vendre les machines...

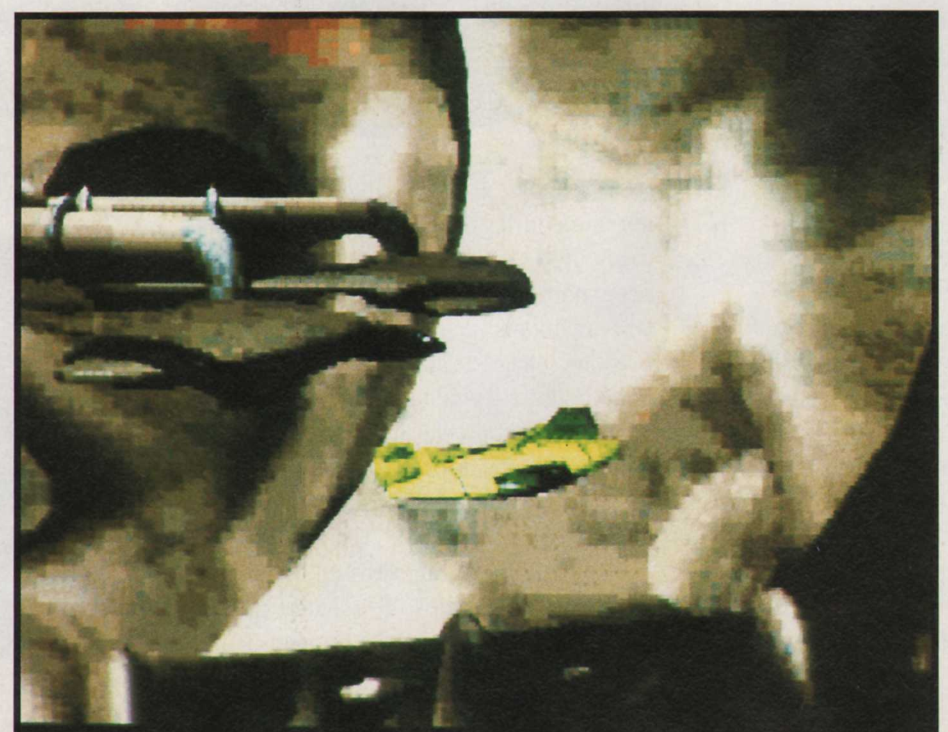
La surestimation fait vendre. Finalement, c'est le "gameplay" qui a le dernier mot. Ce qu'un produit peut offrir à l'utilisateur, c'est une activité, un loisir actif. C'est ce qu'il veut. Ce sont les jeux et leur concept qui sont importants. La machine qui gagnera est celle qui a les meilleurs jeux et le prix le moins élevé. Ce n'est pas celle qui excelle dans les polygones, ni celle qui a le processeur le plus puissant, etc. A Argonaut, nous nous concentrons sur le contenu... pour créer la meilleure version sur chaque machine.

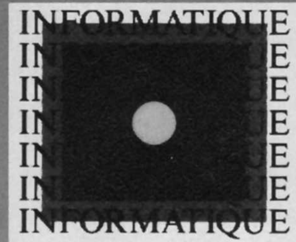
Pourquoi ce petit tour sur CDI ?

C'est principalement à cause de la cartouche Digital Video. Elle transforme une machine relativement faible en une bonne machine de

Si nous avions des CD-ROM plus rapides, pensez-vous que le PC serait plus viable ?

Le CD est une sorte de standard. Les jeux sont fondamentalement différents de ceux sur floppy ou sur cartouche. Quand nous développons des produits CD, c'est une formalité de l'adapter sur les formats. Nous nous orientons vers les jeux CD avec des digits vidéo, et nous construisons actuellement un studio pour effectuer des prises de vue avec le blue screen. En ce qui concerne le PC, on en est actuellement aux lecteurs à quadruple vitesse, et avec le Pentium, ça va aller de plus en plus vite ●





ULTIMA

1ère chaine de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion en France !!!

PARIS 11e
5, bld Voltaire - PARIS 75011
Métro : République
Tél. : 43 38 96 31
NEUF - OCCASION - ECHANGE

PARIS 13e
57, av des Gobelins - PARIS 75013
Métro : Place d'Italie/Gobelins
Tél. : 47 07 33 00
NEUF - OCCASION - ECHANGE

PARIS 8e
21, rue Turin - PARIS 75008
Métro : Place Clichy
Tél. : 42 94 97 14
OCCASION - ECHANGE

PC-CDROM

PROMO DU MOIS

- MEGARACE CD............. 299 F
- MICROCOSM CE........... 349 F
- CD-ROM Pana dv... 1 490 F
- CD-ROM Pana+ rebel assault + 7 th guest............. 1 890 F
- KIT puissance 16 (sound blaster pro 16 + Tempra access + CD-ROM pana + rebel + 7 th guest)............ 3 190 F

ATARI

- JAGUAR + 1 jeu .... 1790 F
- LYNX .... 399 F
- FALCON 4 Mo .... 4 490 F
- 1040 STE .... 1 990 F

COMMODORE

AMIGA CD 32

- CD 32 seul .... 2 290 F
- CD 32 + MICROCOSM + DIGGERS + OSCAR + KICK OFF 3 + CHAOS ENGINE .... 2 790 F
- CD 32 + FMV+ jeux...... 3 990 F

Liste des jeux par correspondance Demandez notre catalogue

AMIGA 1200

- 1200 + 5 jeux + 10 disquettes + 1 joystick .... 2 490 F
- 1200 + PRINT MANAGER + DAY BY DAY + PERSONAL POINT 4, + KICK OFF 3 + ZOOL 2 + BRIAN A LION............. 2 990 F

PC

CONFIGURATIONS

VESA

- 2 Mo de RAM
- 2 port Série - 1 port Joystick
- Souris compatible Microsoft
- Boitier Mini Tower
- Carte vidéo SVGA 512 Ko
- Disque Dur 170 Mo
- 1 port parallèle
- Clavier AZERTY 102 touches
- Lecteur HD 3" 1/2
- Ecran SVGA 0,28 - 14" couleur

386 DX 40................ 5 800 F
486 DX 33................ 7 800 F
486 DX 40 AMD...... 7 800 F
486 DX2-66 .... 9 500 F

3 DO

NTSC + 1 JEU ....3 990 F
PAL + 1 jeu ....4 490 F

- Total Eclipse ....449 F
- Out this world ....489 F
- Microcosm.................489 F
- Mega Race................489 F
- John Madden football....489 F

JEUX NEUFS ET D'OCCASION
(testés, certifiés, garantis)
Jusqu'à 70 % de remise
Demandez notre catalogue

NOUS ACHETONS
NOUS ECHANGEONS
tous vos jeux PC sur disquettes ou CDROM

NOUS ACHETONS
(paiement comptant)
au plus haut cours du marché
tous vos jeux, matériel, consoles
NOUS ECHANGEONS
tous les jeux à partir de 50 F

ACHAT/ECHANGE
par correspondance
☎ : (1) 43 38 49 98
Demandez VINCENT
Livraison Collissimo 24/48H

Tous nos prix sont TTC. Dans la limite des stocks disponibles

ULTIMA Boutiques Province

• Vannes	Gal. Com. Continent "Le Fourchene"	56000........Tél. :	97 63 83 90
• Valence	11, avenue Pierre Semard	26000........Tél. :	75 81 56 47
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300........Tél. :	46 99 81 25
• Marseille	26, rue de la Palud	13001........Tél. :	91 33 24 25
• Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000........Tél. :	89 66 37 67
• Perpignan	2, rue Lafayette	66000........Tél. :	68 56 76 20
• Tours	97, avenue Grammont	37000........Tél. :	47 64 51 51
• Bastia	3, rue St François	20200 ....Tél. :	95 31 68 70
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160 ....Tél. :	93 61 10 21
• Aix En Provence	40, cours Sextius	13100........Tél. :	42 27 59 45
• Nimes	4, rue des Greffes	30000........Tél. :	66 76 16 16
• Blois	48, rue Beauvoir	41000........Tél. :	54 74 44 53
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000........Tél. :	76 47 12 33
• St Brieuc	8, Place du Chai	22000........Tél :	96 62 34 37
• Le Havre	95 bis, rue Fréderic Bellanger	76600........Tél :	35 19 00 82

* Les prix et promotions peuvent varier selon les agences

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

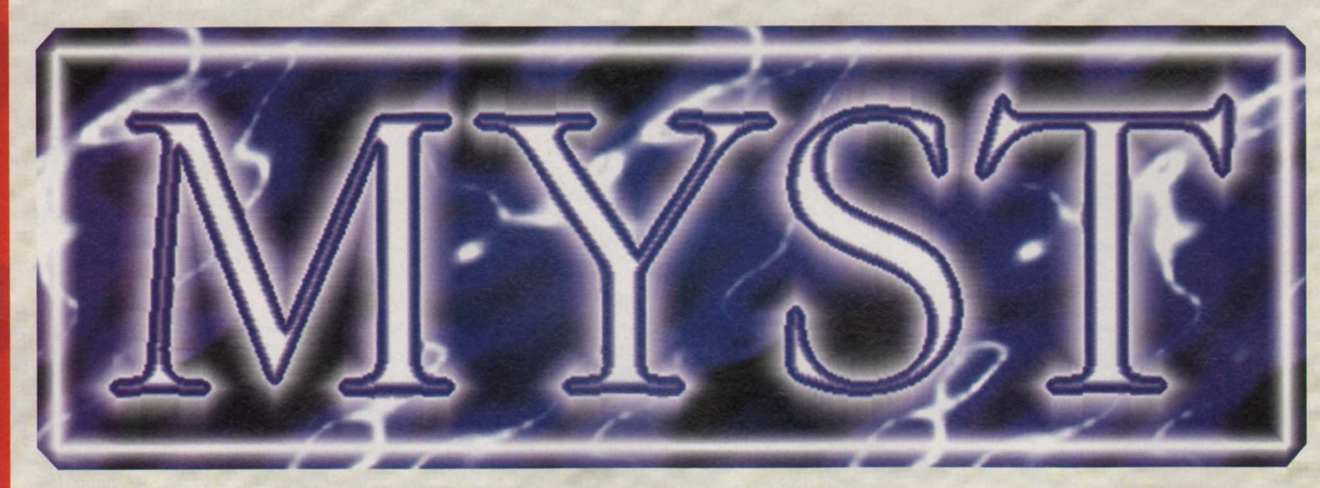
Nom .... Prénom ....
Adresse complète :..
....
Tél. (obligatoire) :...........................

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F
❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE
❑ Contre remboursement 35 F
|_|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE..................SIGNATURE




Les concepteurs, amateurs de la littérature de Jules Verne, ont merveilleusement reproduit son environnement.





MEGASTAR joystick

Une aventure insolite, une ambiance incroyable, des graphismes époustouflants... Le plus beau jeu du monde ? Et pourquoi pas...

EDITEUR : BORDERBUND
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME	20
BRUITAGE	19
MUSIQUE	19
ANIMATION	18
ERGONOMIE	17
DURÉE DE VIE	17
ORIGINALITÉ	18

95%

RAM MINIMUM : 4 MO
TAILLE DISC DUR : 4 MO
CONFIGURATION RECOMMANDEE : 486 DX33, 8 MO, LECTEUR CD DOUBLE VITESSE
EXISTE SUR MAC

Considéré par de nombreux utilisateurs Mac comme le "Meilleur jeu du moment", la transposition de Myst sur PC s'achève enfin. Autant vous l'avouer tout de suite, le test d'un tel produit n'est pas chose aisée. Les quelques 2 500 images qui composent le jeu sont d'une splendeur rare et l'on serait tenté de vous les montrer toutes. Il m'appartient, d'autre part, de ne pas vous divulguer l'histoire, l'intrigue s'appuyant justement sur le fait que vous ne sachiez que très peu de chose. Je vais donc tenter de ne rien dévoiler outre mesure, tout en vous donnant envie de jouer à ce qui, pour ma part, se révèle être la huitième merveille du monde.

CHAPITRE 1 : LE LIVRE AUX POUVOIRS OCCULTES

Fervent admirateur de littérature, amoureux d'univers imaginaires, je me tiens là, face à ce manuscrit étrange qui m'attire impérieusement. Nul ne pourrait rendre compte de cette sensation, tant elle est forte et ineffable. Serait-ce une mise en garde, un message des dieux s'efforçant de me préserver la vie ? A moins qu'il ne soit question d'une quelconque appréhension engendrée par les contes maintes fois narrés par mon père. Qu'importe, l'attrait de la lecture est trop grand, j'empoigne l'ouvrage et l'ouvre avec diligence. C'est alors que l'effet s'intensifie, la perception du monde m'échappe peu à peu, ma vision se trouble... puis mon corps entame une longue vrille molle dans un tunnel qui se dérobe sous mes pieds.

CHAPITRE 2 : VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?

Impossible de situer l'endroit où j'ai échoué. S'agit-il d'un autre pays, d'un autre monde ? L'œil que je porte machinalement sur les aiguilles de ma montre n'a pour conséquence que de me faire perdre l'esprit. Il est très exactement une heure du matin et le ciel est aussi clair qu'une journée d'août. Mais au fait, où est le soleil ? Un brouillard, lointain mais épais, m'ôte tout espoir d'apercevoir un quelconque indice, un objet familier me précisant le lieu exact où je me trouve. J'entreprends alors la visite de cette île mystérieuse en repensant à ces nombreux livres que j'ai eu la chance de parcourir, de dévorer pour certains. Aucun, aussi fantasque soit-il, n'a jamais fait référence à un tel univers. Des



Que dire devant de tels graphismes ?
(Ndlr : Heu, Jérôme on te rappelle quand même que c'est justement ton boulot de dire ce que tu en penses).



Un ensemble de groupes électrogènes permet d'alimenter la fusée en courant.



La bibliothèque est le centre du jeu. Vous y reviendrez souvent, ne serait-ce que pour y insérer les feuilles dans les livres emprisonnant les deux fils d'Atrus.



Faire pivoter la tour vous permettra de libérer l'accès à des plaques emprisonnées dans les murs. Les inscriptions qu'elles contiennent sont primordiales.

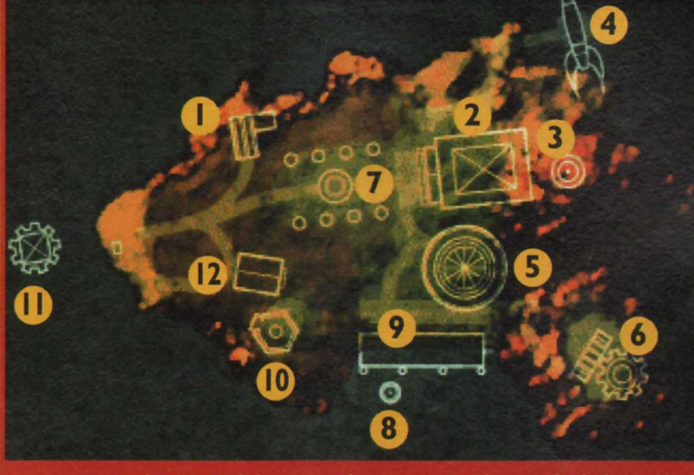


Le fonctionnement de la fusée s'inspire du célèbre jeu de Simon.



La cabane située près de l'arbre contient une chaudière à vapeur prête à fonctionner. Ah vous de dénicher l'allumette nécessaire. Peut-être dans le coffre !

QUELQUES INDICES, MON CHER WATSON.



Une grosse partie des énigmes de la première île vous seront révélées avec l'aide de ce tableau. L'aventure de Myst étant non-linéaire, vous pourrez tout faire dans l'ordre qui vous plaît.



La présence de ce planétarium n'est pas un hasard. La position des étoiles selon les jours ne correspondrait-elle pas à des signes connus ?



La grande roue dirige la grande aiguille et la petite roue, la petite aiguille. La bonne heure se trouve dans la tour



Le mécanisme de cette engrenage se trouve bizarrement dans l'horloge, de l'autre côté de l'île. Il vous suffit de la remettre à l'heure...



Cet arbre n'a rien de très naturel. Il s'agit en fait d'un immense piston à vapeur actionné par une chaudière. Vous pourrez monter très haut, mais aussi, et surtout, descendre...



La machine génératrice d'hologrammes fonctionne à partir d'un compteur à deux chiffres. En entrant la somme totale de "marker" (les interrupteurs se trouvant devant chaque bâtiment), vous visionnerez le message d'Atrus.



En pénétrant sur le pont du bateau, lorsqu'il est enfin sorti de l'eau, vous y trouverez le livre menant à l'âge du "StoneShip" (bateau de pierre).



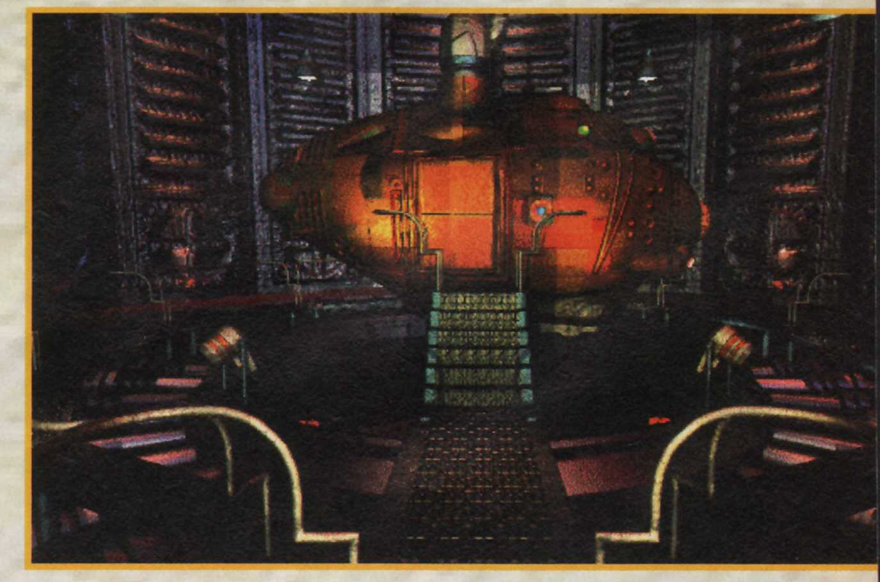
Vous avez dû le remarquer, le bateau se trouve sous l'eau. Ce n'est bien entendu pas sa place et c'est à partir de ce petit bassin que vous pourrez faire évoluer les choses. Il existe un lien entre le planétarium et le fonctionnement de cette place.

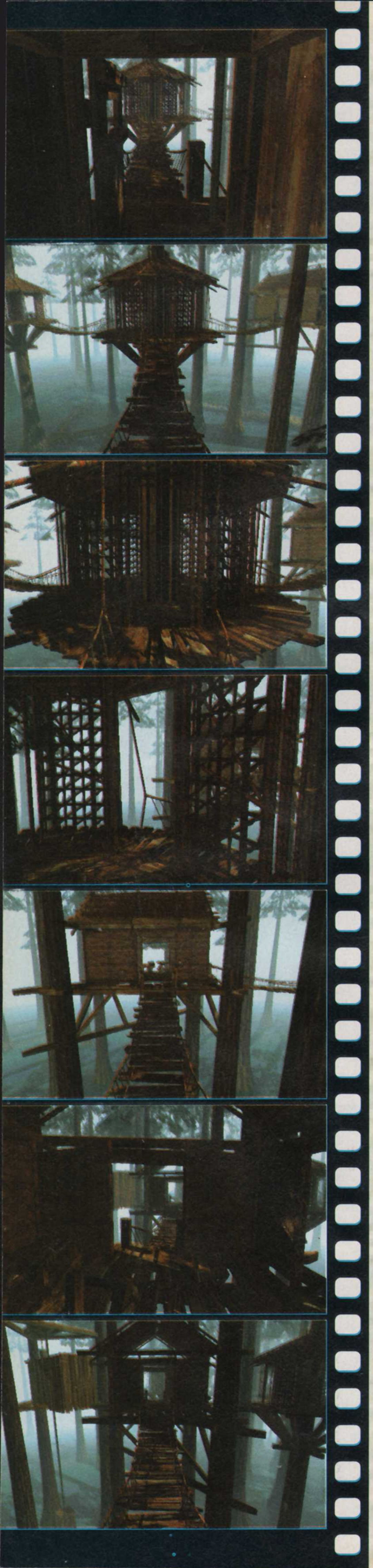
constructions insolites gisent un peu partout sur l'île. Elles semblent néanmoins former un ensemble cohérent, comme si l'une ne pouvait coexister sans l'autre. Mais pas la moindre âme qui vive. Pourtant, je ne suis visiblement pas le premier à venir ici. Non loin du ponton, j'ai découvert une lettre posée près de l'escalier. Elle est adressée à une certaine Catherine, sûrement une ancienne habitante, et fait référence à une pièce dont l'accès se ferait à partir du ponton... Ça y est, je l'ai enfin localisée. Cette chambre souterraine contient une sorte de générateur d'hologramme qui me délivre une lueur d'explication.

▲ Le graphisme, la musique, le scénario sont une merveille du genre.
▲ Une difficulté bien dosée. Une durée de vie très correcte.
▲ Le film du Making of en QuickTime inclus sur le disc.
▼ Les accès CD.

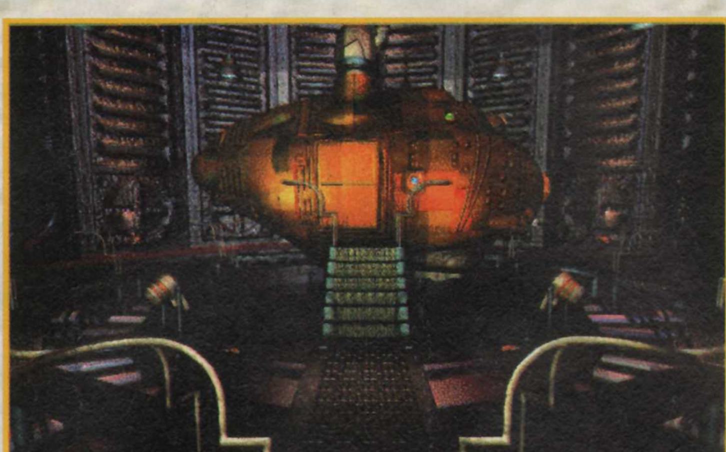
CHAPITRE 3 : LE CRÉATEUR DE MONDE

Voilà maintenant plus de trois jours que je suis sur cette île. Bizarrement, je n'éprouve ni l'envie de dormir, ni même de manger ; le temps paraît totalement arrêté. Serait-ce ma montre qui me joue









des tours. Je ne le crois pas. J'ai pu rassembler quelques livres trouvés dans la bibliothèque. Voici mes premières déductions : cette île, "Myst", est l'oeuvre d'un seul homme, un écrivain ayant poussé son art si loin qu'il est parvenu à enfanter des mondes à travers ses écritures. Il devait d'ailleurs vivre dans l'un de ces mondes, lui et sa famille, avant qu'il ne se passe une chose terrible. Quelqu'un s'est emparé de la quasi-totalité de ses oeuvres et les a détruites. Atrus, sûrement l'auteur et aussi le père, semble soupçonner l'un de ses deux fils, Sirrus et Achenar. Il décide alors de les enfermer dans deux livres, un rouge et un bleu, desquels il arrache une à une les pages, emprisonnant ainsi ses deux progénitures. Celui qui pourra retrouver la totalité des pages, délivrera les fils. Seulement voilà, sont-ils réellement dangereux ou bien est-ce leur père ? Je ne sais que penser et par quel bout débuter. J'ai toutefois repéré divers mécanismes ainsi qu'un tableau situé dans le temple et représentant l'île vue du ciel. Je peux faire pivoter la tour en appuyant dessus... Sûrement le début d'une nouvelle énigme...

L'AGE DE CHANNEL WOOD

Une petite ballade dans le monde étrange où les arbres poussent sur l'eau.
Un sytème de vannes permet de dévier l'eau sous pression, afin d'alimenter des moteurs actionnant des ascenseurs.

UNE INTERFACE SIMPLE MAIS EFFICACE

Inutile de vous entretenir davantage du scénario, vous en découvrirez la richesse au fur et à mesure de votre progression. Parlons plutôt de l'interface du soft. Les énigmes auxquelles vous êtes confronté tout au long du jeu sont toujours à base de mécanismes et de systèmes à actionner. Leur manipulation vous est révélée par des indices, eux-mêmes accessibles par le biais de processus mécaniques. "Myst" fonctionnant à partir de Windows, l'ensemble des opérations se déroule à la souris. A l'opposé de la plupart des jeux d'aventure, il n'existe pas d'inventaire et vous apercevez le décor de vos propres yeux, écran fixe après écran fixe (pas d'animation à la Doom, mais ça viendra). Pas de petit bonhomme à diriger ! Vous ne gérez donc que vos déplacements et la manipulation de quelques mécanismes. Ainsi, pour entrer dans le bâtiment se tenant en face de vous ou bien pour ouvrir une armoire, il suffit respectivement de cliquer sur la porte ou sur la poignée du placard. Seules les feuilles servant à recomposer les livres rouge et bleu peuvent être transportées jusqu'aux ouvrage en question. Il existe tout de même une séquence d'animations interactives où, après avoir pris place à bord d'un vaisseau, vous devrez piloter en cliquant sur quelques boutons. Mais cela reste très sommaire. Les deux autres fonctions, accessibles par le biais d'un menu déroulant, permettent de sauver ou de reprendre une partie et d'activer le "Zip Mode", destiné à gagner du temps en "sautant" des écrans. Le seul vrai défaut concerne les temps d'accès CD, un peu longs par moments (voir à la fin du test).

SINON LE MEILLEUR, EN TOUT CAS LE PLUS BEAU !

Comment ne pas tomber raide mort devant de tels écrans ? Jamais les graphismes n'auront été aussi détaillés, aussi merveilleux. Sachez seulement que les photos que vous apercevez sur ces pages ne sont que des images de synthèse en 256 couleurs. Pas la moindre photographie ! C'est à peine concevable tant les mondes, ou plutôt les "âges" dans lesquels vous évoluez, paraissent réels. On est à des pixels lumière de l'infâme mode VGA. Windows oblige, nous voici en SVGA, en 640x480 très exactement. Mais



Un exemple de scène intéractive : vous pilotez un vaisseau dans un dédale de couloirs.

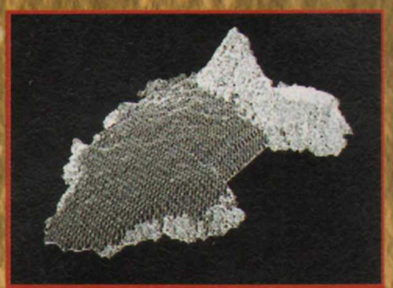
cela suffit à peine à expliquer l'ahurissante beauté des graphismes. L'utilisation de la vidéo, lors de certaines phases, contribue à l'harmonie de l'ensemble. De multiples séquences QuickTime s'incrustent au milieu du décor, l'animant ainsi d'effets surprenants (plus de 66 minutes de films !). Et si seulement je pouvais vous faire écouter la bande sonore ! Sa qualité et son réalisme extrême ne font qu'enfoncer violemment le clou du tableau. Une musique à la Blade Runner qui vous prend aux tripes, chaperonnée par l'affluence de bruits sourds et denses. Vous n'êtes pas devant un jeu, vous êtes dans un autre monde. Vous ne pourrez plus quitter le PC, les retours aux pipi-room deviendront insupportables, le moindre coup de téléphone sera un supplice auquel vous mettrez fin le plus rapidement possible ("Salut, ça va? Bon ça sent le gaz, je te laisse avant que ça pète"). Vous becquèterez la pâté du chien – la flemme de faire les courses –, vous dormirez entre les accès disques... Bref, faudra vous foutre la paix tant que vous ne l'aurez pas terminé, ce foutu jeu. Ah, il y a bien longtemps que ça ne m'était pas arrivé. Si avec ça, vous n'avez pas compris que "Myst" est un logiciel passionnant, je me reconvertis dans les ordres... et dans le désordre qui plus est.

Enfin, un dernier mot en ce qui concerne le matériel. Vous devrez disposer d'un PC répondant à la norme MPC, soit un minimum de 4 Mo de RAM (8 Mo recommandé), un 386 DX 33 (486 recommandé), d'une carte SVGA (256 couleurs), d'une carte sonore et enfin d'un lecteur de CD-ROM. Nous avons essayé "Myst" sur un lecteur simple et double vitesse. Le premier s'avère vraiment trop lent, même si le jeu fonctionne bien ; la seconde solution dépend beaucoup du type de lecteur (résultat correct sur le Mitsumi et le lecteur vendu avec les Sound Blaster). Les déplacements sont rapides, mais de rares accès peuvent atteindre jusqu'à vingt secondes ! Heureusement, ils sont rares. Mais assez parlé, et place aux images !

LORD CASQUE NOIR

THE MAKING OF MYST

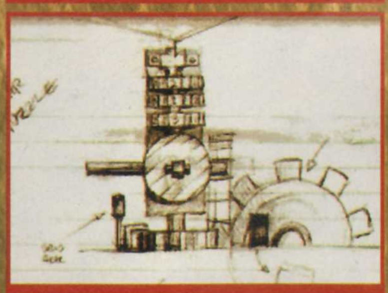
Élaboré à la base sur Macintosh, Myst a demandé quelque deux années de travail. "Nous voulions créer un monde riche de détails, une aventure surréaliste qui transporterait le joueur dans un autre monde" précise Rand Miller. Un mois et demi après, Robyn, son frère, se lance dans les graphismes et Rand dans la programmation. Quelques personnes viennent rapidement les rejoindre. Le plus gros du travail concerne bien entendu les graphismes. Robyn nous rapporte qu'il aura fallu entre 12 et 48 heures de calcul par image sur 6 Macintosh Quadra (logiciel StrataVision)! Un travail de titan. La vidéo a elle aussi été réalisée à partir d'un Macintosh, avec un matériel professionnel. Le tout, une fois compressé au format "QuickTime", peut être manipulé à partir du programme de jeu. Les sons sont pour la plupart créés à l'aide d'outils de tous les jours (clé à molette, verre...) et enregistrés en numérique. La version PC profite des mêmes sons et graphismes avec toutefois une petite perte au niveau de la palette de couleurs. Le CD-ROM de Myst contient un film de 14 minutes sur le "Making Of" du jeu, dont sont tirées la plupart des images (mille excuses pour la qualité de certaines).


Le premier travail consiste à dessiner une grille en fil de fer en deux dimensions, pour ensuite en étirer ("extrude") certains points afin de lui donner du relief.


On habille ensuite le fil de fer d'une surface solide et unie, permettant ainsi d'obtenir un premier rendu.


La surface solide est ensuite peinte à la palette graphique, puis appliquée de nouveau sur le fil de fer. Cette fois-ci, le rendu est en couleur. La surface ainsi préparée peut maintenant recevoir les divers objets, eux-mêmes préparés individuellement de la sorte.


Lorsque les objets sont posés, il est possible de réclamer au logiciel le calcul de quelques effets visuels supplémentaires, comme un voile de brume et un dégradé d'arrière-plan.


Tous les objets inclus dans le jeu ont été d'abord dessinés dans le StoryBoard. Ils sont toujours accompagnés de quelques explications concernant leur utilisation (articulation à prévoir, mécanisme...) et leur fonction.


Le résultat diffère un peu sur la forme, mais pas sur le fond. Cet objet possédant de nombreuses parties mobiles, il nécessitera autant de calculs que de positions possibles.


L'AGE DE MONDE SOUTERRAIN
Ce monde très vaste fait appel à votre sens de l'observation. Il est à noter qu'un léger problème de palette rend certains pixels très apparents.


L'AGE MECANIQUE
Entièrement basé sur un système mécanique évolué, cette île risque de vous donner du fil à retordre.


L'AGE DU BATEAU DE PIERRE
Une ambiance glauque, un monde entièrement immergé, un endroit si réaliste que vous pourrez y ressentir l'humidité.



BATTLE ISLE 2

MEGASTAR joystick

A tout moment, on peut afficher l'ordre de mission. En cours de partie, l'état-major vous contacter parfois de lui-même, afin de vous informer de l'évolution de la situation.



Après avoir remporté un vif succès, le wargame futuriste de Blue Byte se voit doté d'une suite sur CD-ROM encore plus intéressante.



Refrain connu, on reproche souvent aux wargames leur sobriété, pour ne pas dire aridité. Certes, le genre sied bien à l'allure martiale que certains produits affichent, mais parfois, il est agréable de pouvoir jouer les stratèges en profitant d'une interface et d'un affichage de qualité. Il est même agréable de trouver un intérêt au genre, ce qui n'est pas toujours évident. Avec Battle Isle 2, on retrouve un grand classique qui comblera le joueur épris de stratégie. Mieux encore, par sa présentation et son arrière-plan futuriste, Battle Isle 2 ravira ceux qui ont aimé Dune 2. Certes, c'est un peu moins bien fini, mais cela reste d'un très bon niveau. Pensez donc, outre le jeu à proprement parler, ce CD contient une centaine d'animations en 3D précalculées. A ces 30 Mo viennent s'ajouter 15 Mo supplémentaires regroupant les séquences d'introduction et de fin. Pendant cette fameuse présentation, on apprend que l'on faisait partie de l'équipage d'un vaisseau spatial en route pour une planète en proie à la guerre. Le temps d'apprécier le graphisme 3D de

EDITEUR : BLUE BYTE
GENRE : WARGAME
NOTICE VF : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 7
CONTROLE : JOYSTICK SOURIS CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	12
MUSIQUE	14
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	16

90%

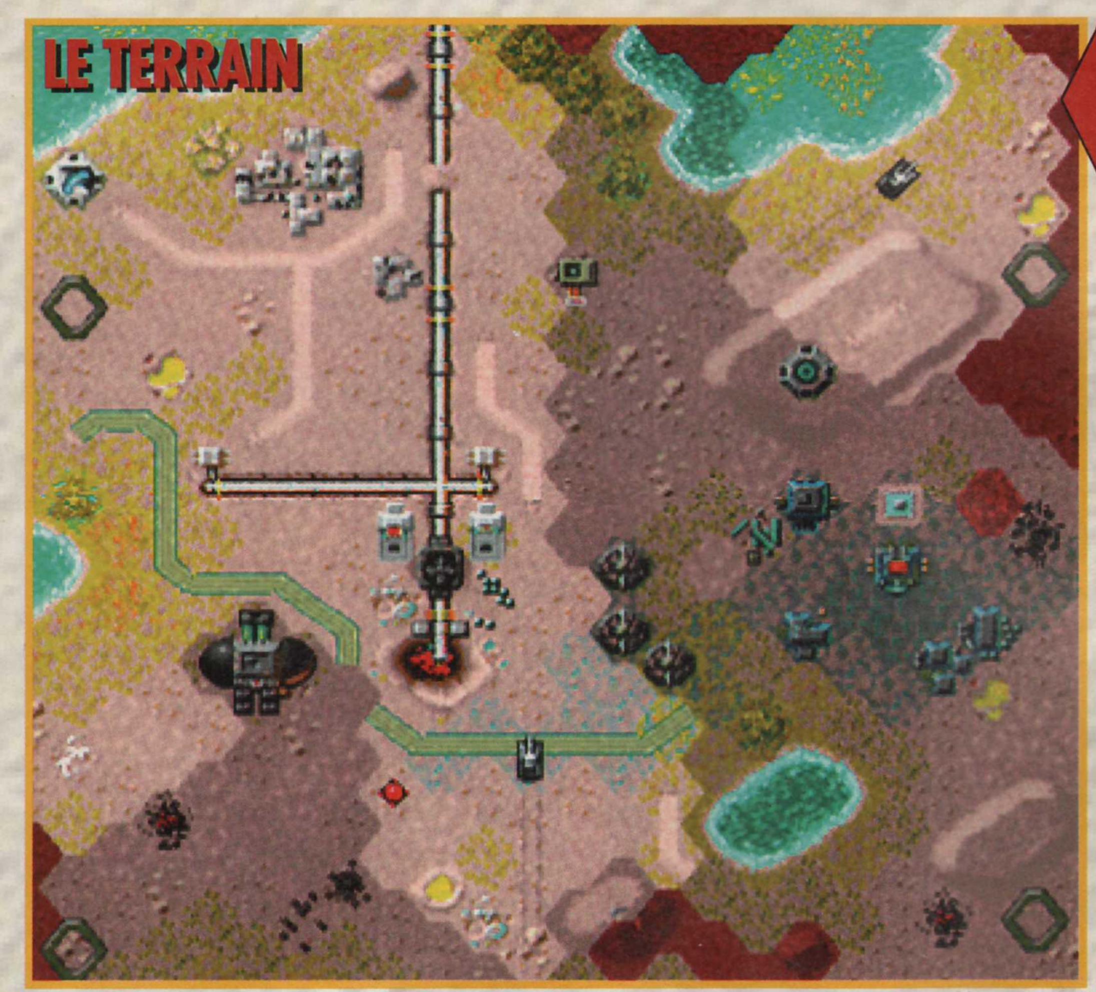
VERSION PC PRÉVUE SUR DISQUETTES



- ▲ Les commandes sont simples à utiliser.
- ▲ La présentation générale est très esthétique.
- ▲ La difficulté est bien dosée.
- ▲ La version définitive devrait être en français à l'écran.
- ▼ Il n'y a pas assez de bruitages.
- ▼ Le graphisme de la carte est un peu momoche.



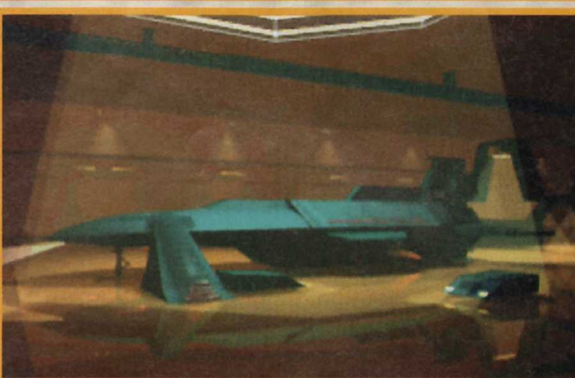
LE TERRAIN



Si pour une raison ou pour une autre, vous combattez en pays inconnu (mission spéciale, panne de satellite espion, etc.), vous ne découvrirez le terrain qu'au fur et à mesure de votre progression.







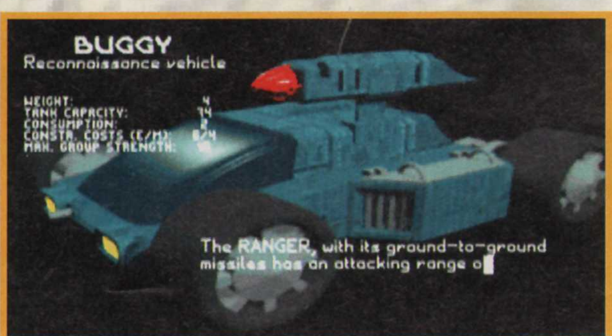


cette séquence, et l'on se retrouve à pied-d'œuvre. Après deux ans passés à dormir dans un container de cryogénisation, c'est le moment de penser à reprendre du service. Le temps au logiciel de vous faire apprécier quelques écrans accompagnés de voix digitalisées, juste pour l'épate, mais on ne s'en lasse pas, et c'est parti pour la première bataille. A première vue, pas grand chose de changé dans cette seconde mouture du hit de Blue Byte, et pourtant...

UN JEU TOUT NEUF

Toujours aussi simple d'utilisation, Battle Isle 2 est cependant plus fin et plus intéressant. Certes, la résolution des combats est toujours faite par la machine, en fonction de la force des unités en présence, mais quelques options amusantes permettent d'aller plus loin dans le réalisme. Voyons comment se déroule une partie type : après avoir pris connaissance de la mission, vous découvrez un terrain en vue de haut, sur lequel il est possible de scroller. Vous, vous êtes les bleus et les "méchants" sont en rouge (il est possible de jouer jusqu'à 7 en réseau ou contre la machine). Pour sélectionner un véhicule ou des hommes, on clique dessus. Une barre de menu située en bas de l'écran permet de se livrer à différentes opérations (information, mouvement). Si l'on clique sur "mouvement", la carte passe en grisé et les zones polygonales où il est possible de se rendre en un seul coup, restent en couleur. Il suffit de cliquer où l'on souhaite se rendre, et c'est parti. L'icône qui représente votre unité se déplace. Comme dans Dune 2, de minuscules traces de pneus (ou de chenilles) apparaissent. Cela fait, on peut alors choisir d'attaquer. Dans ce cas, suivant que l'on dispose d'armes à longue portée ou non, on pourra tirer en étant situé à distance. Après avoir choisi la cible en cliquant dessus, on choisit le type d'arme. Waow ! une superbe vue en 3D animée montre la rencontre. En bas de cette écran, différents barre-graphes symbolisent les forces des deux unités. A l'issue du combat, le perdant se trouve affaibli ou disparaît purement et simplement. Au choix, il est possible de ne pas afficher la scène 3D lorsqu'on commence à se lasser.

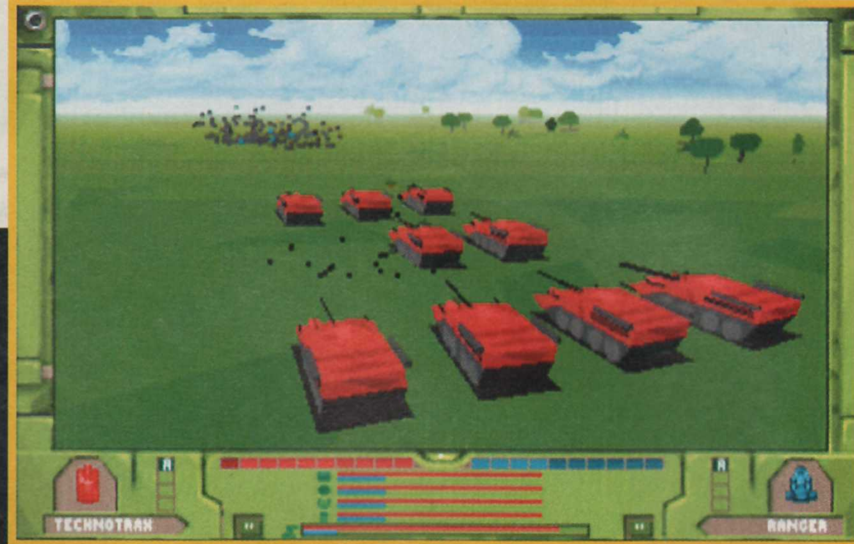




LE CHOIX DES ARMES

Au début de chaque mission, de nouvelles armes, alliées ou ennemies, entrent dans le conflit. En tout, Battle Isle 2 en gère une cinquantaine.

BATTLE ISLE 2



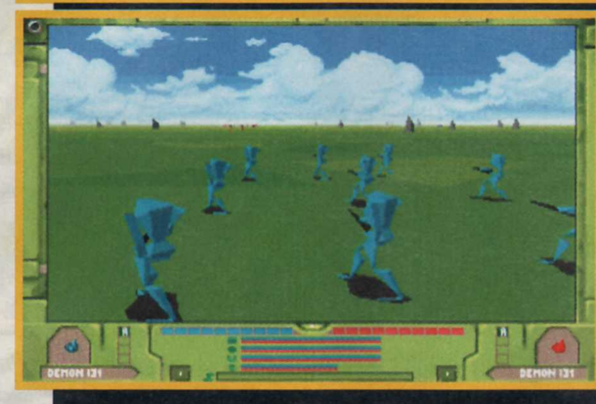
A chaque combat, on a droit à une représentation 3D animée. Contrairement à ce qui était annoncé, on ne peut pas agir sur celle-ci. Cependant, lorsque la partie évolue, on peut choisir, pour une arme, parmi trois types de projectiles.

Voilà pour le principe de base. A propos de base, justement, on peut cliquer sur des bâtiments. Si ceux-ci contiennent du matériel, il peut être sorti. De même, certains véhicules peuvent être utilisés pour abriter du matériel. Ajoutez à cela une gestion du carburant et des réparations, et voilà un wargame simple, mais passionnant. Un menu d'option permet de déterminer si les réparations ou le carburant seront gérés à la main ou automatiquement. Au fur et à mesure que la partie évolue, on peut aussi avoir accès à des usines qui fabriqueront du matériel à la demande. De même, il arrivera que de nouvelles armes soient créées par votre camp ou par l'adversaire, de façon automatique. Du coup, chaque nouveau combat est toujours surprenant, et la tactique qui prévalait dans une situation donnée ne sera peut être pas indiquée au conflit suivant. Outre les armes, les usines peuvent gérer la construction de ponts et de matériels divers. En début de partie, les choses se passent à terre, mais plus loin dans le jeu, on peut avoir accès à des bateaux, hydroglisseurs et aussi des avions, transporteurs, etc. En ce qui concerne la technique, le jeu est sans reproche, excepté peut-être la section "bruitages". L'affichage, en 256 couleurs, est plutôt fin et les animations 3D rapides et très esthétiques. La musique, un peu pénible par moment, peut heureusement être coupée ou même changée. En effet, un menu permet de choisir le type de morceau que l'on souhaite entendre. Bref, voilà un agréable jeu rappelant, par certains aspects, Dune 2 mais aussi Full Metal Planete. Science-fiction et wargame, voilà un mélange tout à fait convaincant et surtout ludique.

MOULINEX

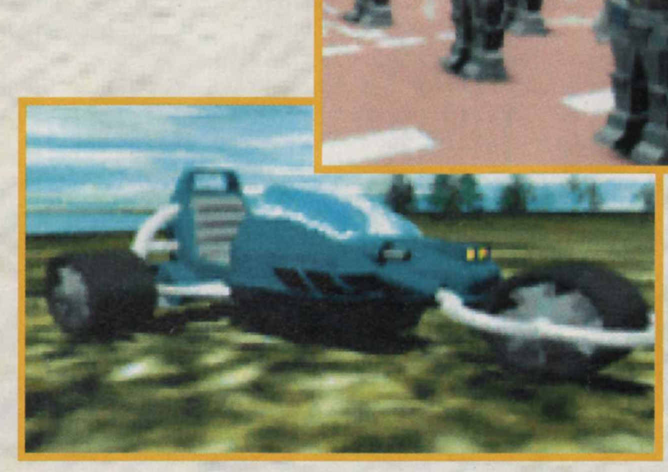












TOUT CE QUE VOUS ATTENDEZ D'UNE VÉRITABLE VIE EN VILLE...



...(RENVOYEZ OU PRENEZ L'ÉTRANGE VAISSEAU SPATIAL)



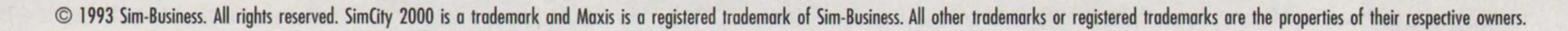
Disponible sur PC et Mac

SimCity 2000™ arrive. Si vous pensiez que la première version entraînait une véritable dépendance, préparez-vous pour une métropole en 3D que même les extra terrestes trouvent en dehors de ce monde. Après avoir préparé le terrain vous découvrirez de nouveaux éléments tels que métros, écoles, marinas, parcs. Pendant ce temps, sous la surface fourmillante de la ville, un réseau de métro attend d'être connecté. Alors que vous préparerez vos propres plans depuis plusieurs angles exceptionnels en 3D, le journal local supervisera vos initiatives d'un oeil résolument cynique, rapportant vos moindres prises de recul au Sims.

Serez-vous un meneur perspicace ou serez-vous corrompu par le pouvoir absolu? Avec SimCity 2000™, l'exaltation n'arrête jamais la construction.

MAXIS

18-20 St John Street, London EC1M 4AY.
Telephone: 071-490 2333.





NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

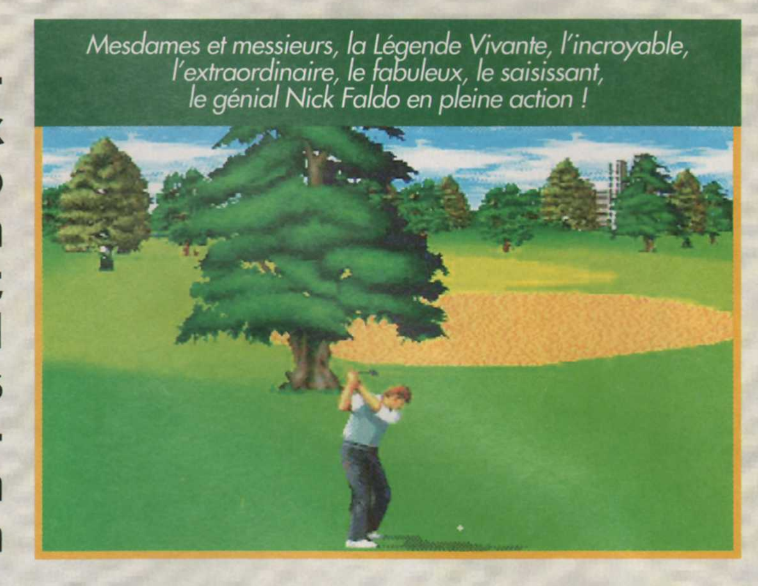




Lorsque vous arrivez sur le green, le terrain se quadrille pour vous aider à appréhender mieux le relief.

Enfin un golf de qualité sur CD32 ! Si Nick Faldo's Championship Golf n'est pas à la hauteur de Links et consorts sur PC, il n'en reste pas moins la plus belle simulation de golf de la famille Amiga

Mesdames et messieurs, la Légende Vivante, l'incroyable, l'extraordinaire, le fabuleux, le saisissant, le génial Nick Faldo en pleine action !



- ▲ La beauté des graphismes 256 couleurs.
- ▲ La simplicité d'emploi.
- ▲ La souris est gérée !
- ▼ Deux malheureux parcours sur un CD, c'est de l'arnaque !
- ▼ La lenteur d'affichage des images.
- ▼ Les bruitages trop peu développés.

EDITEUR : PHILIPS
GENRE : GRANDSLAM
NOTICE VF : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 4
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME 17
BRUITAGE 11
MUSIQUE 10
ANIMATION..... 14
MANIABILITÉ .. 14
DURÉE DE VIE . 12
ORIGINALITÉ ... 14

85%

Hop ! En (presque) moins de temps qu'il n'en faut pour écrire ces trois lettres, la CD32 voit sa ludothèque s'agrandir avec l'arrivée du premier jeu de golf sur cette bécane. On pouvait nourrir les pires craintes à son sujet, car l'Amiga a pris beaucoup de retard dans ce domaine. Ainsi, l'unique golf dédié spécifiquement à l'A1200, Ocean Open Golf Championship s'est révélé être une véritable catastrophe, à notre plus grand regret. Il était donc largement temps de voir débarquer enfin un golf digne de ce nom, et c'est la CD32 qui aura l'honneur d'ouvrir la voie avec ce nouveau CD signé Grandslam.

UNE PRISE EN MAIN AISÉE

Pour aborder le jeu dans les meilleures conditions, Nick Faldo lui-même se propose de vous prendre par la main pour vous donner quelques leçons de base. Vous apprendrez, de la sorte, comment sortir d'un bunker, placer votre balle sur une étroite bande de terre entourée d'eau, et bien d'autres choses encore. Une fois que vous jugerez être suffisamment aguerri, vous pourrez entrer en lice dans une des deux compétitions présentes. Le "Strokeplay" comptabilise le nombre de coups total joués par chaque concurrent, tandis que "Matchplay" désigne comme vainqueur le joueur ayant "remporté" le plus grand nombre de trous. Un maximum de quatre joueurs peuvent prendre part au parcours, en équipes ou individuellement. L'ordinateur, lui, vous propose huit adversaires de niveaux différents, le top du top étant naturellement incarné par Sa Majesté Nick Faldo Himself. La première déception vient avec le nombre de parcours différents disponibles : deux parcours seulement sur un CD de 600 Mo, cela frise tout de même l'escroquerie ! Parce que, bien sûr, comme il est stipulé dans le manuel, Grandslam compte fermement réaliser des tas de nouveaux parcours, qu'il sera absolument ravi de vous VENDRE ensuite. Bref, trêve de mauvaise humeur, votre terrain choisi, il ne vous reste plus qu'à effectuer un court passage par le magasin pour constituer votre caddie, choisir votre porteur, et en route pour l'aventure !



Vous ne pouvez prendre avec vous que 13 des 16 clubs disponibles.

BEAU COMME UN CAMION

Et là, enfin, le choc salutaire ! En effet, il faut bien reconnaître que les graphismes de Nick Faldo sont tout simplement magnifiques. Tous les éléments du décor (arbres divers, buissons, club house) sont très finement dessinés, mais surtout, le grand nombre de couleurs utilisées permet un rendu du relief du terrain splendide, bien au-dessus de tout ce que nous avions vu

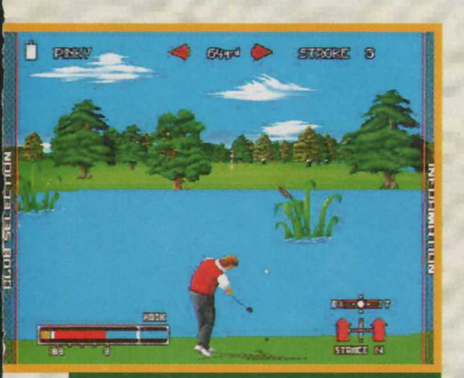


"Les menus"

VOILÀ TYPIQUEMENT LE GENRE DE MENUS SIMPLES ET ACCESSIBLES DONT ON REVE POUR TOUTE INTERFACE. IL SUFFIT D'AMENER LE CURSEUR SUR L'UNE DES DEUX BANDES VERTICALES À GAUCHE ET À DROITE, POUR OUVRIR UNE FENETRE DÉDIÉE. CERTES, LE JOYPAD N'EST PAS L'OUTIL IDÉAL POUR "CONDUIRE" CE TYPE D'APPLICATION, MAIS COMME NICK FALDO GERE N'IMPORTE QUELLE SOURIS AMIGA, LE BONHEUR EST COMPLET.

1. VOTRE CHOIX DE CLUBS
2. NOM DU JOUEUR "ACTIF"
3. DISTANCE A COUVRIR JUSQU'AU TROU
4. 1/4 DE TOUR A GAUCHE OU A DROITE
5. NOMBRE DE COUPS EFFECTUÉS SUR CE TROU
6. NATURE DU TERRAIN SUR LEQUEL REPOSE LA BALLE
7. FORCE ET DIRECTION DU VENT
8. PLAN AERIEN DU PARCOURS ET POSITION DU VENT (LES FLECHES INDIQUENT LA DIRECTION DU VENT)
9. POSITIONNEMENT DES PIEDS DU JOUEUR
10. EFFETS COUPÉS OU LIFTÉS

sur Amiga jusqu'alors. La raison de tout cela tient en deux syllabes : AGA. Enfin, un éditeur se décide à exploiter la palette étendue du nouveau processeur graphique Amiga : comme quoi il ne faut jamais désespérer ! Et le résultat est à la hauteur de ce que nous attendions, on en aurait presque envie de brouter l'herbe ! De plus, le sprite qui représente votre joueur (il en existe plusieurs) est de bonne taille et jouit d'une animation très décomposée lorsqu'il swingue.



Regardez-moi un peu ça ! Ça donne envie de partir en vacances, non ?

SCORECARD FRONT NINE

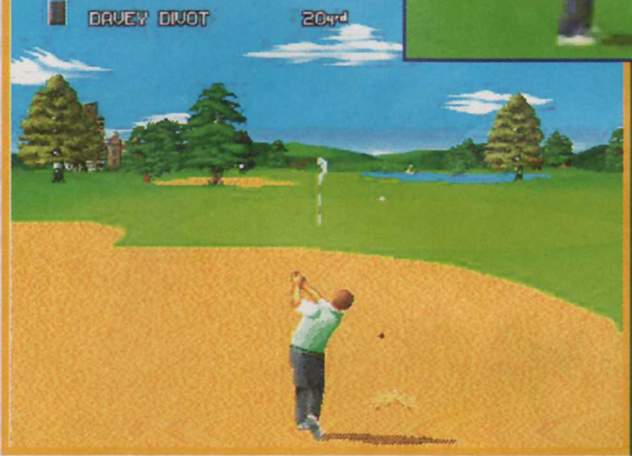
HOLE	YARDS	PAR	PL 1	PL 2
1	180	3	5	4
2	174	3	4	4
3	332	4	5	5
4	326	4	7	6
5	168	3	6	4
6	348	4	6	5
7	164	3		
8	516	5		
9	480	5		
CONTINUE		34	33	28

OUT

Entre chaque trou, un récapitulatif du score est effectué. Comment ? Je suis nul ? Ca compte pas là, c'était juste pour vous montrer !

UN PANEL D'OPTIONS TRES COMPLET

Il existe hélas une contrepartie à tout cela : une certaine lenteur dans l'affichage qui paralyse l'action pendant quelques interminables secondes après chaque coup joué. Et il en va de même lorsque vous faites effectuer une rotation d'un quart de tour à votre golfeur. Ben ouais, il faut bien le temps à la CD32 de calculer à chaque fois toutes ces belles images. L'aspect sonore de Nick Faldo est un peu décevant, dommage que l'on n'ait pas exploité là les possibilités qu'offre le support. Les bruitages sont très rares, guère plus que le bruit du club frappant la balle et les éclaboussures ou chocs occasionnés par celle-ci. Nulle musique ne vient égayer le tout. Il y en a bien, des musiques, pour accompagner l'écran-titre ainsi que les menus de sélection, mais leur style fait plus penser à un film du samedi soir, très tard sur Canal+, qu'à autre chose. En revanche, vous aurez la joie d'entendre les commentaires de votre caddie digitalisés (en anglais) après chacun de vos coups. Joie parfois toute relative, car ces insolents ne se privent pas de se moquer de vous quand vous avez le malheur de faire une maladresse, du genre "j'espère que tu as pensé à prendre ta pelle et ton seau" quand vous atterrissez malencontreusement dans un bunker ! Au chapitre des bonnes nouvelles, l'aspect "simulation" du logiciel est bien traité, de manière assez complète, sans pour autant être trop rébarbative. Vous pouvez donner tous les effets que vous voulez à votre balle, la couper ou la lifter à votre guise, et même choisir le placement de vos pieds, ce qui influera ensuite sur votre coup ! Avec le même souci de réalisme, le vent est également de la partie, mais attention, sa force varie en fonction de la saison sélectionnée. En conclusion, si vous aimez les simulations de golf et possédez une CD32, Nick Faldo's Championship ne devrait pas vous décevoir. Il comporte certes quelques lacunes, mais à défaut d'exploiter le support CD, il a au moins le mérite d'utiliser à fond les possibilités graphiques de la console américaine.



Dans ce jeu, les bunkers sont une véritable plaie : pour peu que la balle soit profondément enfouie dans le sable, on y perd aisément deux ou trois coups.

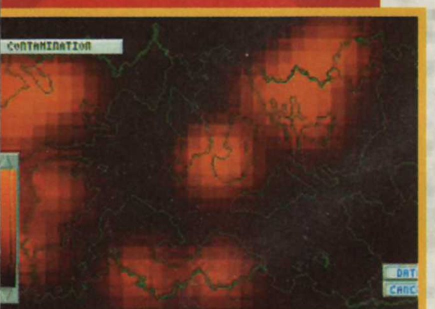


PINKY

AMIGA CD32

GLOBAL EFFECT

Si vous avez une CD32 et vous désespériez de voir arriver Sim City, Sim Earth et compagnie, réjouissez-vous, car Global Effect représente la synthèse ultime du genre.



Ben oui ! Quand on envoie des missiles nucléaires partout, faut pas s'étonner si la Terre est légèrement irradiée.



Votre ville, une fois développée, ressemble furieusement à celles de Sim City, non ?

- ▲ Il vous faudra des mois pour commencer à entrevoir le tiers des possibilités qu'offre le jeu.
- ▲ La musique, angoissante comme celle d'un bon thriller.
- ▼ Aucune séquence d'introduction n'est présente.
- ▼ Peu d'animations, pas de digits vocales ; le soft n'exploite pas suffisamment le CD.

Mois après mois, jeu après jeu, la CD32 s'affirme comme la console la plus proche de "l'univers micro". J'entends par là que l'on voit fleurir bon nombre de jeux s'éloignant du style "arcade" qui prédomine habituellement sur ce type de machine, tels que Prey, Pirates, et autres Whale's Voyage. Tendance qui semble se confirmer avec l'arrivée de Global Effect, certainement le soft le plus riche et le plus complexe jamais sorti sur CD32.

SIM... TOUT !

Global Effect vous propose, comme le font la plupart des "simulations divines", modeler un monde entier à votre convenance, en tentant d'apporter de bonne doses de bonheur en boîte à vos habitants, tout en respectant l'équilibre, ô combien fragile, de la nature. Dès le chargement du CD, ce n'est pas moins de trois jeux distincts qui sont à votre disposition. "Créer un monde" vous permettra de façonner votre microcosme de A à Z à partir d'un univers vierge de toute présence de l'homme. "Gouverner le monde", lui, vous permettra de vous mesurer à l'ordinat... pardon, la console sur un plan militaire ou économique. Enfin, "Sauver un monde" vous placera à la tête d'une terre dévastée par une guerre nucléaire, avec la délicate mission de rétablir l'équilibre des choses afin de la rendre à nouveau habitable. Une fois votre choix effectué, le jeu vous place devant une vue aérienne de la Terre, très proche de celle de Sim City, où vous allez placer vos divers bâtiments afin de créer une ville, puis de la faire prospérer. Comme il est d'usage dans ce type de logiciel, il vous faudra veiller à approvisionner vos "Sim Citoyens" en eau, nourriture et électricité. Mais attention, les diverses usines et centrales que vous installez risquent de perturber l'écologie, et la couche d'ozone ou le taux d'oxygène dans l'air risquent d'en pâtir sérieusement. De plus, l'ordinateur travaille également de son côté, et ce sagouin ne se gêne pas le moins du monde pour polluer à donf, du moment que cela lui assure sur vous la prédominance économique. Enfin, il faut également penser à se protéger de votre rival, militairement parlant, en installant de multiples bases, aériennes ou navales, et autres missiles balistiques. Pour ce qui est de sa réalisation, le soft est hélas moins transcendant. Certes, les graphismes sont en 256 couleurs, mais l'ensemble ne dégage pas une impression de beauté suffocante. Les animations sont très rares, tout au plus voyez-vous des blackouts survenir lorsque vos cités sont insuffisamment approvisionnées en électricité. Si la musique, superbe, est de qualité CD et exploite parfaitement le support, on aurait aimé des bruitages plus variés, ou des voix de synthèse pour commenter le jeu. Malgré ces défauts, Global Effect est un excellent logiciel, ultra complet, doté d'une profondeur à couper le souffle.

PINKY

C'est depuis ce type de base militaire que vous pourrez lancer des contre-offensives si l'ennemi avait la mauvaise idée de venir vous casser les pieds.

EDITEUR : MILLENIUM
GENRE : SIMULATION D'UNIVERS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD SOURIS

GRAPHISME	14
BRUITAGE	10
MUSIQUE	16
ANIMATION	05
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	19
ORIGINALITÉ	18

85%

Je suis venu, j'ai testé, j'ai acheté !



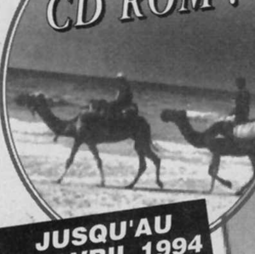
3 DO
Console RVB compatible
PAL SECAM

INFOROM

AMIGA CD 32 2490F

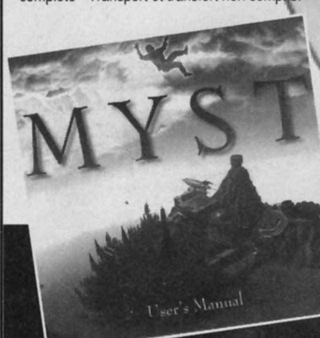
*Vos prochaines Vacances en Tunisie grâce à vos CD ROM !**





JUSQU'AU 30 AVRIL 1994

*Pour tout achat supérieur à **2000 F**, INFOROM, pour le franc symbolique vous offre un séjour pour 2 personnes à **Nabeul Beach en Tunisie** - Hôtel Grand Luxe en demi pension complète - Transport et transfert non compris.



JEUX

CHAOS CONTINUUM	**MAC**
CONSPIRACY	PC
CRITICAL PATH	PC
DRAGON SPHERE	**PC**
GABRIEL KNIGHT	PC
THE HORD	**PC**
IRON HELIX	PC - MAC
JOURNEYMAN PROJECT	PC - MAC
JUMPER RAVEN	**MAC**
LEMMINGS	PC
LUNNICUS	MAC
MEGARACE	**PC**
MICROCOSM	**PC**
MYST	PC - MAC
QUANTUM GATE	PC
REBEL ASSAULT	PC
RETURN OF THE PHANTOM	PC
RISE OF THE ROBOT'S	PC
SAM AND MAX	PC
7 TH GUEST	**PC -MAC**
TFX	PC
WALLOBEE	**MAC**

ENFANTS

ADIBOU 4/5 ANS ET 6/7 ANS	PC
KEVIN LE KANGOUROU	**MAC-PC**
LE LIEVRE ET LA TORTUE	MAC
LE MAITRE DES CONTES	MAC
LOUIS LE LION	MAC-PC
OLAF L'OURS	MAC-PC
POK LE PETIT PEINTRE	MAC-PC

CULTURE

AINSI VIENT LA VIE	**MAC -PC**
ASTERIX & SON1&2	MAC
ASTERIX & SECRET W. 1&2	MAC -PC
BACCHUS ET COMUS	MAC-PC
CINEMANIA 94	PC
CRITERION G. TO THE MOVIE	**MAC-PC**
ENCARTA	PC
DINOSAURS	MPC
GLOBAL EXPLORER	MPC
HORREUR ET FILMS DE S.F.	**PC**
JERUSALEM	**MAC-PC**
LEARN TO SPEACK ENGLISH	MAC-PC
LEARN TO SPEACK SPANISH	MAC-PC
ANGLAIS EN 90 LEÇ. 1&2	PC - MAC
NEW GROLIER	MAC-PC
NEW YORK	**MAC PC**
OCEAN BELOW	PC
PANORAMA DE L'ART OCCID	MAC-PC
PLAYING WITH LANGUAGE	PC
REDSHIFT	MAC
ROBERT ELECTRONIC	MPC
20 TH CENTURY ALMANACH	**PC**
WORLD ATLAS NEW VERS.	**MAC PC**

MUSIQUE

BEETHOVEN	MPC - MAC
COMPUTER QUEST	PC
HARD DAY'S NIGHT	PC - MAC
MUSICAL INSTRUMENT	PC
XPLORA PETER GABRIEL	MAC
RAP AND ROCK'N ROLL	**MAC-PC**
...A ROCK'N ROLL STAR	**MAC-PC**

3 DO

ANOTHER WORLD
DRAGON'S LAIR
LEMMINGS
MADDOG MAC CREE
MEGA RACE
MONSTERS MANOR
NIGHT TRAP
TOTAL ECLIPSE
OCEANS BELOW

CD 32

BOBOM STICK
CASTLE
CHUCK ROCK 1&2
DEEP CORE
DISPOSABLE HERO
LIBERATION
LOTUS TRILOGY
MICROCOSM
NIGEL MANSELL
PIRATES GOLD

LECTEURS

KIT CD PUISSANCE 16
PANASONIC CR62B + REBEL ASSAULT
BACKPACK PORTABLE PC



PAO

COREL DRAW	MAC-PC
HIGH RESOLUTION 1 ET 2	**MAC**
MATERIAL WORLD	MAC
MEDIA CLIP -ARIS COLL.	PC - MAC

X

GUIDE LOVERS	**MAC**
I LOVE YOU TRACY	**MAC**
LOCAL GIRL	PC
VIRTUAL VALERIE	MAC
VIRTUAL VIXEN 2	PC
WOMEN OF VENUS	PC

LES MARQUES CITÉES SONT LA PROPRIÉTÉE DES MARQUES QUI LES ONT DÉPOSÉES.

Bleu - 43 65 9112

INFOROM

27, rue Saint-Jacques
75005 PARIS
R.E.R. St. Michel - M° Maubert Mutualité

(1) 40 51 00 29

DISTRIBUTEUR N°1 PANASONIC 3DO EN FRANCE

CHRONO GAMES

4890 F TTC
(Version NTSC à 4490F)

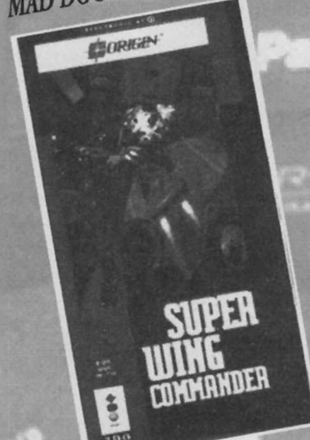
GARANTIE 1AN PIÈCES et MAIN D'ŒUVRE

MANETTE SUPPLEMENTAIRE 390 F



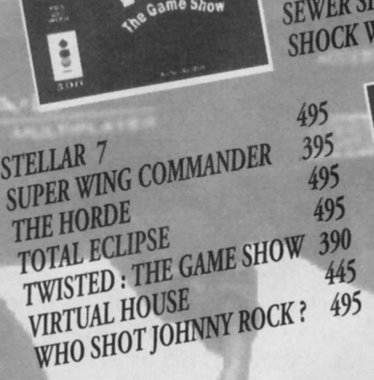
CONSOLE 3DO version française 100% compatible avec toutes TV Pal/Secam. Console modèle RVB aux normes CEE, aucun cablage ou transcodeur supplémentaire !

BATTLECHESS	495
DRAGON'S LAIR	495
JOHN MADDEN FOOTBALL	390
LEMMINGS	495
MAD DOG Mc CREE	495





MICROCOSM	NEW
MONSTER MANOR	390
NIGHT TRAP	495
OCEANS BELOW	390
OUT OF THIS WORLD	495
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	445
PGA TOUR GOLF	NEW
SEWER SHARK	NEW
SHOCK WAVE	NEW



STELLAR 7	495
SUPER WING COMMANDER	395
THE HORDE	495
TOTAL ECLIPSE	495
TWISTED : THE GAME SHOW	390
VIRTUAL HOUSE	445
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	495



Bleu

Revendeurs contactez nous !
VENTE A L'EXPORT

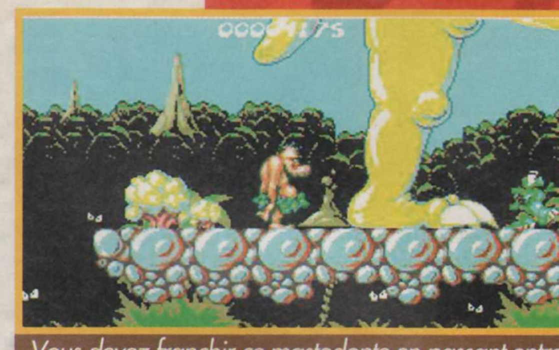
CHRONOGAMES

BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08
TÉL (1) 42 94 06 09 - FAX (1) 42 94 08 44

Livraison CHRONOPOST en 24 h.

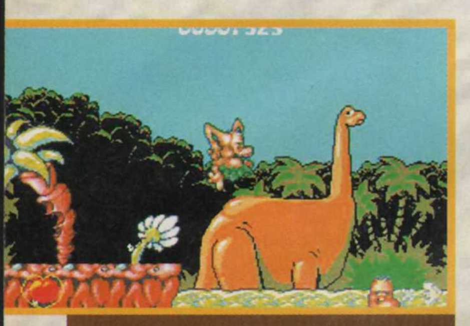


CHUCK ROCK



Vous devez franchir ce mastodonte en passant entre ses jambes. Problème, l'animal semble être atteint de diarrhée chronique, et que ses excréments sont très corrosifs !

Vous dirigez Chuck dans ce jeu de plates-formes, qui doit parvenir indemne à la sortie de chaque niveau, pour sauver sa dulcinée enlevée par un vilain rival du nom de Gary Gritter. Pour combattre les nombreux dinosaures qui vont venir lui chercher des noises, ce dernier est capable d'effectuer des coups de pied chassés, mais surtout, il possède une arme imparable : le coup de bide. Fruit d'un long entraînement (composé essentiellement de descentes de bières à raison d'une toutes les minutes), l'estomac de Chuck s'est en effet considérablement développé, ce qui lui permet d'assommer ses ennemis d'une simple contraction. Le point fort de Chuck Rock réside dans l'humour, omniprésent tout au long du jeu, qui donne envie d'aller toujours plus loin, juste pour voir quels nouveaux délires nous ont réservé les programmeurs.



Si vous êtes ennuyé pour traverser un fleuve, empruntez un brontosaure !

UN BON JEU, POURTANT INDIGNE DE LA CD32

Côté réalisation, si Chuck Rock avait rencontré un vif succès lors de sa sortie sur Amiga, le jeu a pris quelques rides depuis. Les graphismes sont honnêtes, dans un style "cartoon" assez réussi, mais le scrolling horizontal différentiel n'est pas un modèle de fluidité. De surcroît, l'animation des sprites nécessiterait ce petit rien de vivacité (bien qu'elle ne puisse pas non plus être taxée de lenteur) qui donnerait au jeu une bien plus grande pêche. S'il est vrai que l'on prend du plaisir à jouer à Chuck Rock, il faut par contre reconnaître qu'il est tout de même bien en-deçà de ce que l'on pouvait attendre sur CD32. Vous l'avez deviné, il s'agit ici d'un nouveau cas de "répliquoïde" aigüe, maladie qui déclenche chez les personnes atteintes, une irrépressible envie de recopier les jeux sur CD depuis un Amiga standard, sans y apporter la moindre modification. Même la bande sonore est rigoureusement identique à l'original, c'est proprement scandaleux ! Malgré cela, si vous cherchez un jeu de plates-formes rigolo, Chuck Rock peut répondre à votre attente. Mais soyez prévenus, vous n'obtiendrez là rien de plus que ce qui était présent sur les trois malheureuses disquettes de la version Amiga !

PINKY

▲ C'est bourré d'humour !
▲ Les sprites des personnages sont sympa.
▼ Le scrolling est un peu saccadé.
▼ C'est intégralement le même jeu que sur A500 !

EDITEUR : CORE DESIGN

GRAPHISME	15
BRUITAGE	12
MUSIQUE	08
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	12
ORIGINALITÉ	13

68%

DONK







Pour ceux qui n'auraient pas lu le test de la (décevante) version Amiga, je rappelle que vous dirigez un canard samouraï au travers de tableaux truffés de passages secrets, à la recherche de diamants disséminés un peu partout. Bien évidemment, de nombreuses et curieuses bestioles traînent dans les parages, avec une féroce envie de canard au sang. Une fois la totalité des gemmes ramassée, l'issue s'ouvre et un compte à rebours se déclenche. Sur Amiga, Donk était de ces jeux auxquels on n'a rien à reprocher, mais qui ne comportent aucune innovation capable de retenir l'attention du joueur. Heureusement, contrairement à la mauvaise habitude qui sévit souvent sur CD32, les concepteurs du jeu ont tenté de profiter au maximum du support CD. D'entrée, Donk vous accueille avec une musique très sympa, un authentique morceau enregistré en studio, avec une chanteuse, et tout, et tout. Durant la partie, c'est également de musiques de qualité CD que vous bénéficiez. Les graphismes sont maintenant plus jolis que sur A1200, enrichis d'un nouveau fond supplémentaire différentiel. Enfin, une foule de petites séquences intermédiaires sont présentes entre chaque tableau, ou lorsque vous perdez une vie. Bref, pour une fois, nous n'avons pas droit à la sempiternelle vraie/fausse adaptation, ce qui est fort appréciable. Cependant, le jeu reste malgré tout le même que ses précédentes versions, et les reproches que l'on peut lui faire sont identiques. En clair, il lui manque un petit je ne sais quoi pour lui permettre de se démarquer du lot, assez conséquent il est vrai, des jeux de plates-formes de la famille Amiga.

PINKY





EDITEUR : SUPERVISION
GENRE : PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS : 2
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	16
BRUITAGE	14
MUSIQUE	17
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	12
ORIGINALITÉ	05

75%

MAXI SOUND Solution

3 kits audio complets pour votre PC

MAXI SOUND Solution 2.0 :

La carte sonore 8 bits **Sound Blaster 2.0** de Creative Labs, véritable standard pour des centaines d'applications ludiques.

Sound BLASTER Deluxe Edition

Les enceintes stéréo **Power Beat**, les plus vendues au monde !

Le **microphone** de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia...

Le logiciel **Soft Karaoke** convivial, tout en français, pour vous divertir seul ou entre amis.

631 F HT

749 F TTC

MAXI SOUND Solution Pro :

La carte sonore stéréo 8 bits, avec interface CD-ROM*, **Sound Blaster Pro** de Creative Labs, idéale pour dynamiser vos applications sonores, vos présentations et outils multimédia...



Les enceintes stéréo **Power Beat**, les plus vendues au monde !

Le **microphone** de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia, pour chanter avec le Soft Karaoke...

Le logiciel **Soft Karaoke** convivial, tout en français pour vous divertir seul ou entre amis.

842 F HT



999 F TTC

MAXI SOUND Solution 16 :

La carte sonore stéréo, avec interface CD-ROM*, **Sound Blaster 16** de Creative Labs, de renommée mondiale par sa qualité 16 bits, indispensable pour toutes vos applications multimédia.



Les enceintes stéréo **Power Beat**, les plus vendues au monde !

Le **microphone** de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia, pour chanter avec le Soft Karaoke...



Le logiciel **Soft Karaoke** convivial, tout en français, pour vous divertir seul ou entre amis.

1011 F HT



1199 F TTC

Distribué par :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71



* Interface CD-ROM de type Panasonic
Sound Blaster 2.0, Sound Blaster 2.0 Value Edition, Sound Blaster Pro, Sound Blaster Pro Value Edition, Sound Blaster 16 et Sound Blaster 16 Value Edition sont des marques déposées de Creative Technology (Singapour).
Soft Karaoke est une marque déposée de Tune 1000.
Maxi Sound et Maxi Sound Solution sont des marques déposées de Guillemot International.

Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.
Tous les prix cités sont des prix généralement constatés. Photos non contractuelles.

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur **MAXI SOUND solution 16** ☐ **solution PRO** ☐ **solution 2.0** ☐ ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom...Prénom...
Société...
Adresse...
....CP...
Ville...Tél...

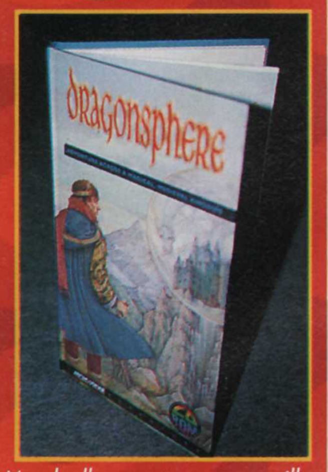
Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

DRAGON SPHE[RE]

cd rom PC

MEGASTAR joystick

Un royaume imaginaire, une belle reine, un vilain sorcier, et au milieu, vous, le Roi, qui sauverez peut-être et royaume et Reine.



L'emballage est une merveille. Une fois ouvert, ce livre révèle son secret : un CD-ROM ainsi qu'un manuel traduit en trois langues. D'autres produits Microprose devraient bénéficier de la même présentation.

- ▲ L'emballage et le mode d'emploi sont superbes.
- ▲ L'ambiance conte de fée est bien rendue.
- ▲ L'aventure est intéressante.
- ▲ Les voix digitalisées sont accompagnées de textes à l'écran.
- ▲ Les scrollings sont excellents.
- ▼ Le graphisme manque de parti pris.

EDITEUR : MICROPROSE
FORMAT MACHINE : PC CD
NOTICE VF : 20
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYSTICK SOURIS CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	15

91%

Pendant la séquence d'introduction, vous assistez à l'emprisonnement du sorcier et à la fin de votre père le Roi. Un pont-levis, des cavaliers : s'agirait-il d'un clin d'œil à Lands of Lore ?

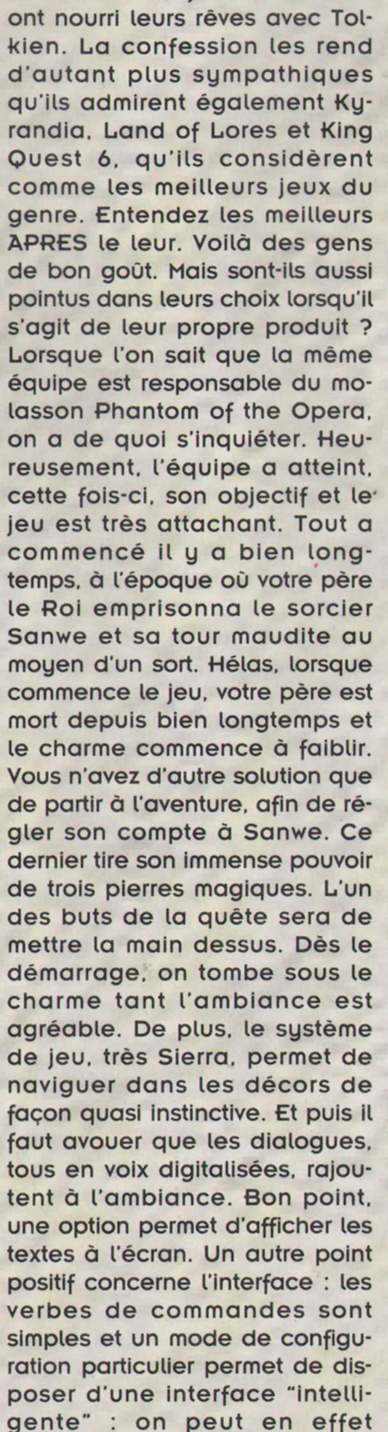












Les auteurs du jeu l'avouent, ils ont nourri leurs rêves avec Tolkien. La confession les rend d'autant plus sympathiques qu'ils admirent également Kyrandia, Land of Lores et King Quest 6, qu'ils considèrent comme les meilleurs jeux du genre. Entendez les meilleurs APRES le leur. Voilà des gens de bon goût. Mais sont-ils aussi pointus dans leurs choix lorsqu'il s'agit de leur propre produit ? Lorsque l'on sait que la même équipe est responsable du molasson Phantom of the Opera, on a de quoi s'inquiéter. Heureusement, l'équipe a atteint, cette fois-ci, son objectif et le jeu est très attachant. Tout a commencé il y a bien longtemps, à l'époque où votre père le Roi emprisonna le sorcier Sanwe et sa tour maudite au moyen d'un sort. Hélas, lorsque commence le jeu, votre père est mort depuis bien longtemps et le charme commence à faiblir. Vous n'avez d'autre solution que de partir à l'aventure, afin de régler son compte à Sanwe. Ce dernier tire son immense pouvoir de trois pierres magiques. L'un des buts de la quête sera de mettre la main dessus. Dès le démarrage, on tombe sous le charme tant l'ambiance est agréable. De plus, le système de jeu, très Sierra, permet de naviguer dans les décors de façon quasi instinctive. Et puis il faut avouer que les dialogues, tous en voix digitalisées, rajoutent à l'ambiance. Bon point, une option permet d'afficher les textes à l'écran. Un autre point positif concerne l'interface : les verbes de commandes sont simples et un mode de configuration particulier permet de disposer d'une interface "intelligente" : on peut en effet assigner la commande de son choix au bouton de gauche de la souris (par exemple "Talk to" ou "Take").

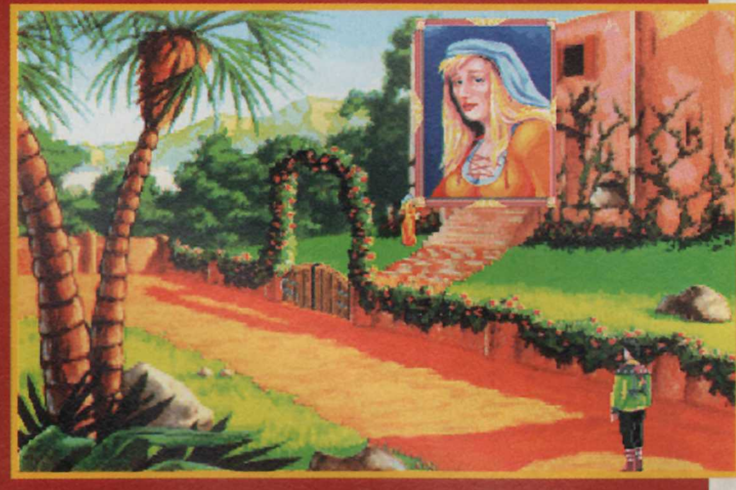
UN PAYS MAGIQUE

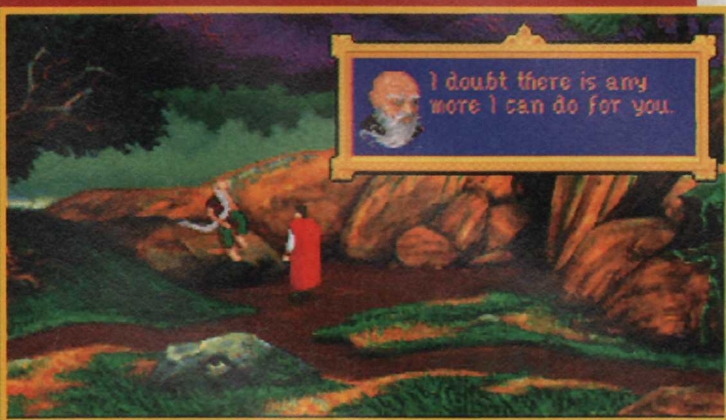
Après s'être familiarisé avec les commandes et avoir récupéré du matériel dans le château, il est temps de partir pour l'aventure. Sans omettre de parler avec les personnages rencontrés ici ou là, on se retrouve bientôt sur une carte. Cette carte permet de se rendre dans les pays alentours. Le désert, qui abrite des hommes des sables parlant un étrange langage, devra être visité en dernier. En effet, dans chaque monde, on peut prendre des renseignements sur les différentes races et leurs coutumes : les hommes des sables, les fées, les Shapers. Ces derniers, qui ont la faculté de se transformer à volonté, vous aideront grandement. En plus du fonctionnement classique – inhérent au genre aventure – consistant à trouver la clef, le bidule ou le truc qui permettra de, Dragonsphere propose de résoudre des énigmes de logique assez amusantes. Par exemple, au pays des fées, il faudra interroger de petits esprits changeant sans cesse de couleur, afin de savoir à quel moment on peut passer une porte magique. Les esprits bleus diront : "les rouges disent toujours la vérité", les jaunes : "les bleus mentent tout le temps", les rouges : "vous pouvez passer lorsque nous sommes rouges". Ailleurs, un dialogue complètement surréaliste avec le Roi des fées, nécessitera que vous déployiez des trésors de logique afin de lui répondre. Par endroit, comme par exemple chez le Califfe, vous pourrez même jouer à un "jeu dans le jeu" que l'éditeur Sierra ne renierait pas.

LE RETOUR DE DRAGONSPHERE VS KYRANDIA VS KING QUEST VI CONTRE-ATTAQUE



KING QUEST VI





DRAGON SPHERE

KYRANDIA *Puisque que les créateurs de Dragonsphere se réclament des plus grands, comparons ! On aime Kyrandia de Westwood pour son cortège de chênes moussus amoureusement dessinés par l'une des meilleures équipes de graphistes 2D du moment. On aime King Quest VI pour son interface bien rodée et pour la "patte" caractéristique de Sierra. Où se situe Dragonsphere dans ce match ? Entre les deux, avec peut-être une parenté plus proche de Kyrandia pour l'ambiance, et plus proche de KQ VI en ce qui concerne la difficulté. Graphisme excepté, Dragonsphere remporte haut la main le match contre Kyrandia parce que plus intéressant, plus drôle, bref, moins nunuche, tout en restant accessible aux joueurs moyens ou débutants. En ce qui concerne King Quest VI, en revanche, c'est pas encore ça, d'autant que King Quest CD tournait sous Windows, ce qui n'est pas le cas du produit de Microprose. Cela dit, il s'agit là de querelles pour rire : si vous aimez le genre "féerie", vous jouerez aux trois.*

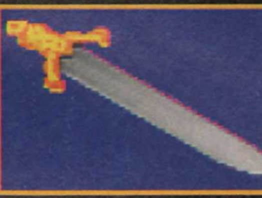
En ce qui concerne la configuration, les options sont nombreuses qui permettent d'accélérer les choses sur une machine lente. Avec le mode le plus fin, les scrollings des décors sont d'une finesse jamais vue sur un jeu de ce type. C'est d'autant plus impressionnant, que les écrans fourmillent de détails et d'animations. En revanche, le graphisme est en dessous de ce qu'un thème aussi riche permettait de faire, et là, Westwood reste le maître du genre. Dans Dragonsphere, les décors sont souvent beaux, mais hélas, le travail des ombres et des lumières ne semblait pas être la préoccupation du graphiste. Cela dit, l'ensemble est complètement attrayant et devrait passionner les amateurs.

MOULINEX FLAITHI NA ATH FÀTLA

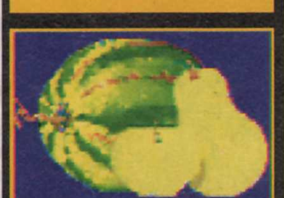
LES OBJETS

Vous trouverez de nombreux objets pendant le jeu. Certains seront utiles et d'autres pas du tout. Parfois, en utilisant deux ou trois objets entre eux, vous pourrez en créer un nouveau.













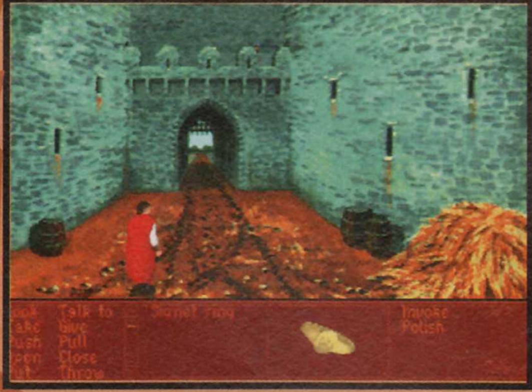




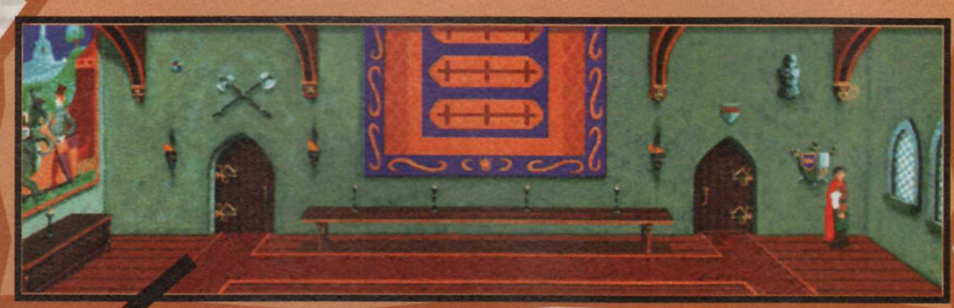
La "sphère du dragon" symbolise la force du charme qui retient Sanwe prisonnier. Lorsque la sphère se fissurera, le dragon s'échappera et le sorcier en fera autant. A chaque fois que vous repassez par la carte ou que vous utilisez votre bague magique, la sphère se fissure un peu plus.



Sur la place du marché, vous rencontrerez un représentant de chaque pays qui vous renseignera sur les us et coutumes de son peuple.


Cette carte permet de voyager dans les différents pays du jeu. Outre le château de Gran Callahach, on trouve la forêt de Brynn Fann, le désert de Soptus Ecliptus, le pays des fées de Slatan ni Pathan et bien entendu la Tour Haute, ou réside le sorcier Sanwe. On remarquera au passage que les noms de lieux et personnages s'inspirent du gaélique (Fir Flatha signifie puissance de la vrai magie).












DRAGON SPHERE

WIAL FRANCE S.A.R.L.

12, Rue Chauvart
95500 Gonesse
Tél.: (1) 39 87 09 90
Fax: (1) 39 85 88 80

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 heures à 19 heures



France S.A.R.L.

Vente par correspondance uniquement

IBM PC & Compatibles

ACES OVER EUROPE 3,5	VF 279
ACES OF THE PACIFIC 3,5	**VF 219**
ACES OF THE PACIFIC DATA DISK 3,5	VF 199
AIR COMBAT CLASSICS 3,5	269
ALIEN BREED 3,5	219
ALONE IN THE DARK II 3,5	VF 349
ARCHON 93 3,5	289
ARENA – THE ELDER SCROLLS – 3,5	**NC**
AWARDS WINNER II 3,5	**NC**
BATTLEISLE II 3,5	**NC**
BATTLECHESS 4000 3,5	259
BENEATH A STEEL SKY 3,5	**NC**
BETRAYAL AT CRONDOR 3,5	285
BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENT. 3,5	209
BLOODNET 3,5	**NC**
BODY BLOWS 3,5	209
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5	209
CANNONFODDER 3,5	NC
CHESSMANIAC 5 BILLION 3,5	285
CIVILISATION 3,5	VF 269
COMANCHE DATA DISK II 3,5	229
COMBAT CLASSICS II 3,5	**239**
CYBERRACE 3,5	VF 345
DARK SUN – SHATTERED LANDS – SSI 3,5	299
DARKMERE 3,5	**NC**
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DOGFIGHT 3,5	249
DOOM 3,5	NC
DRACULA 3,5	279
DUNE II 3,5	VF 275
DUNGEON HACK – SSI – 3,5	VF 299
EIGHTBALL DELUXE PINBALL 3,5	265
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	**VF 249**
ELITE 2 – FRONTIER – 3,5	VF 265
EYE OF THE BEHOLDER III 3,5	VF 245
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	**NC**
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	269
FALCON 3.0 + SCENARIO 3,5	VF 305
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5	269
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIRE & ICE 3,5	229
FLASHBACK 3,5	229
FLIGHTSIMULATOR 5.0 – MICROSOFT – 3,5	VF 339
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. PARIS 3,5	219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. SAN FRANCISCO 3,5	219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. WASHINGTON 3,5	**289**
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	VF 279
FREDDY PHARKAS 3,5	VF 259
FURY OF THE FURRIES 3,5	239
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – 3,5	**VF 259**
GENESIA 3,5	VF 229
GLOBAL DOMINATION 3,5	349
GOAL DINO DINIS KICK OFF III 3,5	275
GOBLIINS II 3,5	VF 255
GOBLINS III 3,5	269
GOLF – DAVID LEADBETTERS – 3,5	289
GREAT NAVAL BATTLES II – SSI – 3,5	299
GUNSHIP 2000 3,5	VF 269
HIRED GUNS 3,5	275
INCA 2 – WIRACOCHA – 3,5	VF 269
INDIANA JONES IV 3,5	VF 335
INDY CAR RACING 3,5	VF 289
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
ISHAR II 3,5	VF 229
JURASSIC PARK 3,5	VF 249
KASPAROV GAMBIT 3,5	285
KING MAKER 3,5	289
KRUSTYS FUN HOUSE 3,5	199
KYRANDIA II – HAND OF FATE – 3,5	**VF 299**
LANDS OF LORE 3,5	VF 295
LAURA BOW – DAGGER OF AMON RA – 3,5	**209**
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	**VF 299**
LEGACY – MICROPROSE – 3,5	279
LEGENDS OF VALOUR 3,5	269
LEMMINGS II – THE TRIBES – 3,5	269
LEMMINGS HOLIDAY X-MAS LEMMINGS 3,5	119
LINKS PRO 386 3,5	299
LITIL DIVIL 3,5	259
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	355
LOST IN TIME 3,5	219
LOST IN TIME II 3,5	219
LOST VIKINGS 3,5	VF 239
MAELSTORM 3,5	**359**
MAGIC BOY 3,5	189
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF ORION 3,5	299

IBM PC & Compatibles

MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 249
MIGHT & MAGIC V DARKS. OF XEEN 3,5	**VF 275**
MONKEY ISLAND II 3,5	VF 339
MORPH 3,5	215
MORTAL COMBAT 3,5	235
NHL ICEHOCKEY 3,5	285
OSCAR 3,5	229
PACIFIC STRIKE 3,5	**NC**
PATRICIAN 3,5	VF 239
PINBALL DREAMS 3,5	239
PINBALL FANTASIES 3,5	**259**
PIRATES GOLD 3,5	VF 269
POLICE QUEST IV 3,5	**VF 299**
PREHISTORIC II 3,5	249
PRINCE OF PERSIA II 3,5	249
PRIVATEER 3,5	309
PROJECT NOMAD 3,5	**229**
QUEST FOR GLORY IV 3,5	269
RAILROAD TYCOON DE LUXE 3,5	259
RAVENLOFT 3,5	**NC**
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	279
RISE OF THE ROBOTS 3,5	**NC**
RYDER CUP 3,5	229
SAM & MAX – HIT THE ROAD – 3,5	**VF 319**
SEAL TEAM 3,5	289
SETTLERS 3,5	VF NC
SHADOW OF THE COMET 3,5	VF 299
SHADOWCASTER 3,5	279
SIM CITY 2000 3,5	419
SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
SPACE HULK 3,5	269
SPACE QUEST V 3,5	VF 259
SPEED RACER 3,5	275
STARLORD 3,5	**VF 319**
STARTREK – JUDGEMENT RITES – 3,5	339
STRIKECOMMANDER 386/486 3,5	289
STRIKECOMMANDER TACTICAL OPERAT. 3,5	139
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – 3,5	VF 269
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYNDICATE MISSION DISK 3,5	VF 149
TERMINATOR II – ARCADE GAME – 3,5	**229**
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	279
T.F.X. 3,5	VF 319
TIE FIGHTER 3,5	**NC**
TORNADO 3,5	VF 319
UFO – MICROPROSE – 3,5	**NC**
ULTIMA 7 PART II SEPENT ISLE 3,5	269
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	**VF NC**
ULTIMA VIII SAP 3,5	**VF NC**
UNDER A KILLING MOON 3,5	**NC**
VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
VOYAGEURS DU TEMPS 3,5	VF 239
WAR IN THE GULF 3,5	239
WING COMMANDER ACCADEMY 3,5	245
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 259
WIZARDRY VII 3,5	**279**
X-WING – LUCASFILM – 3,5	335
X-WING MISSION 2 /B-WING 3,5	199

Budget PC & Compatibles

4 D SPORTS BOXING 3,5	135
4 D SPORTS DRIVIN 3,5	135
BATMAN'S RETURN 3,5	**149**
BLUES BROTHERS 3,5	129
CAPTIVE 3,5	129
DELUXE STRIP POKER II 3,5	119
ESPANA – THE GAMES 92 – 3,5	119
GREAT COURTS II (JIMMY CONNORS) 3,5	149
HOOK 5,25	129
INDIANA JONES III + EXPLORA III 3,5	159
ISHAR 3,5	129
LASER SQUAD 5,25	149
LOTUS TURBO CHALLENGE III 3,5	**159**
MI TANK PLATOON 3,5	149
NIGEL MANSELL RACING 3,5	139
PGA GOLF PLUS 5,25	**MF 109**
REALMS 5,25	99
SENSIBLE SOCCER 92/93 3,5	**175**
SHERLOCK HOLMES 5,25	**VF 99**
SIM LIFE 3,5	**179**
SPACE QUEST IV 5,25	**VF 149**
SPEEDBALL II 3,5	**99**
STREETFIGHTER II 3,5	159

Budget PC & Compatibles

TITUS THE FOX 3,5	119
TV SPORTS BASEBALL 3,5	139
VALHALLA 3,5	139
WILLY BEAMISH 3,5	**VF 125**
WIZKID 3,5	135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	139
YO JOE! 3,5	**145**
ZOOL 3,5	**139**

CD ROM PC

ALONE IN THE DARK II	**NC**
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	355
BATTLE ISLE II	**NC**
BLOODNET	**NC**
CRITICAL PATH	429
DAEMONSGATE	319
DARK SUN SHATTERED LANDS – SSI –	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
DRACULA – UNLEASHED –	339
DRAGONSPHERE	**319**
DUNGEON HACK – SSI –	299
DUNE	VF 325
EYE OF THE BEHOLDER III	289
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY I – III	339
F-15 STRIKE EAGLE III	529
FANTASY EMPIRE – SSI –	289
GABRIEL KNIGHT	**VF 319**
GOBLIINS	259
GOBLIINS II	VF 289
GOBLINS III	VF 299
GREAT NAVAL BATTLES II – SSI –	299
INCA II – WIRACOCHA –	VF 319
IRON HELIX	**259**
JURASSIC PARK	VF 255
KINGS QUEST V	419
KINGS QUEST VI	309
LABYRINTH OF TIME	279
LANDS OF LORE	**NC**
LAURA BOW II	**199**
LAWNMOWER MAN (LE COBAYE)	**419**
LEISURE SUITE LARRY VI	339
LINKS COLLECTORS	389
LOOM	345
LORD OF THE RINGS	345
LOST IN TIME	VF 355
MAD DOG MCREE	359
MAN ENOUGH	345
MANTIS	459
MEGA RACE	**NC**
MICROCOSM	**355**
MONKEY ISLAND	325
OH NO MORE LEMMINGS	269
OSCAR	249
PROJECT NOMAD	**239**
QUEST & FUN	**219**
REBEL ASSAULT	**335**
RETURN TO ZORK	285
RINGWORLD	269
SAM & MAX – HIT THE ROAD –	**NC**
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	319
SHADOWCASTER	**NC**
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENT. –	285
SPACE SHUTTLE	349
STAR WARS CHESS	349
SUPER STRIKE COMMANDER	315
T.F.X.	**NC**
TERRA – LA TERRE VUE DEPUIS L'ESPACE –	**VF 369**
THE 7TH GUEST	489
THE ELEVENTH HOUR	**NC**
TORNADO	399
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	315
ULTIMA UNDERWORLD & WING COMMANDER II	329
WHO SHOT JOHNNY ROCK	**NC**
WING COMMANDER II DELUXE	335
WINTER OLYMPICS	VF 285
WOLFPACK	275
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	**319**
UNDER A KILLING MOON	**NC**

Accessoires & Multimedia PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HD	52

Accessoires & Multimedia PC

GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	**325**
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	**335**
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	**199**
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	**239**
MANETTE FLIGHT CONTROL – THRUSTMASTER – PC	**629**
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER – PC	**1049**
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	**579**
SOUND BLASTER PRO 2 DELUXE	**799**
SOUND BLASTER 16 BASIC	**1185**
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	**1635**
SOUND WAVE 32 – ORCHID –	**1995**
WAVE BLASTER	**1479**

Amiga

ALFRED CHICKEN	179
ALIEN III	195
ALIEN BREED II	209
ALIEN BREED II AMIGA 1200	219
ARMOUR GEDDON II	**NC**
AWARDS WINNER II	**NC**
BENEATH A STEEL SKY	**NC**
BLASTER	199
BLOB	189
BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE	209
BODY BLOWS	199
BODY BLOWS GALACTIC	199
BODY BLOWS GALACTIC AMIGA 1200	229
BRIAN THE LION	**NC**
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	189
BUBBA 'N' STIX	**209**
BURNING RUBBER	209
CAMPAIGN II	259
CANNONFODDER	**245**
CHAOS ENGINE AMIGA 1200	199
COMBAT CLASSICS II	209
DANGEROUS STREETS	**NC**
DARKMERE	**NC**
DENNIS LA MALICE	199
DESERT STRIKE	199
DOGFIGHT	249
DIGGERS AMIGA 1200	229
DISPOSABLE HERO	195
DUNE II – BATTLE OF ARRAKIS –	VF 225
ELITE II – FRONTIER –	VF 245
F-117 A NIGHTHAWK	VF 235
FLASHBACK	VF 199
FORMULA 1 GRAND PRIX	VF 259
GENESIA	VF 229
GLOBAL DOMINATION	319
GOAL DINO DINIS KICK OFF III	VF 219
GOBLINS III	VF 249
GUNSHIP 2000	229
GUY ROUX MANAGER	VF 269
HIRED GUNS	239
HISTORY LINE – 1914–18 –	VF 325
ISHAR II	VF 219
JURASSIC PARK	VF 199
JURASSIC PARK AMIGA 1200	VF 219
KING MAKER	249
KRUSTY FUN HOUSE	199
LAMBORGHINI	**249**
LEGEND OF VALOUR	269
LEMMINGS II – THE TRIBES –	215
LEMMINGS X-MAS	115
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MORTAL COMBAT	**219**
MR NUTZ	**NC**
O.M. SUPER FOOTBALL	VF 209
OSCAR	225
OSCAR AMIGA 1200	259
PINBALL DREAMS & FANTASIES	**229**
PUGGSY	**NC**
PERIHELION	**NC**
RYDER CUP AMIGA 1200	235
SECOND SAMURAI	**225**
SETTLERS	**VF 309**
SIM LIFE AMIGA 1200	259
SIMON THE SORCEROR	VF 309
SKIDMARKS	**185**
SOCCER KID	VF 199

Amiga

SPACE HULK	229
SUPERFROG	189
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II – ARCADE GAME –	**239**
THEATRE OF DEATH – PSYGNOSIS –	225
TORNADO	VF 309
TURRICAN III	229
UFO – MICROPROSE –	**NC**
URIDIUM II	199
VOYAGEURS DU TEMPS	VF 199
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ N LIZ – PSYGNOSIS –	229
WONDERDOG	195
ZOOL II	189

Budget Amiga

AGONY	149
BATMAN THE MOVIE	99
BILL'S TOMATO GAME	155
CHAOS ENGINE	165
CHUCK ROCK II	**155**
CYBERPUNKS	**119**
DELUXE STRIP POKER II	129
DONK – SAMURAI DUCK –	**165**
F-17 CHALLENGE	139
F-19 STEALTH FIGHTER	159
GLOBAL GLADIATORS	**139**
HAEGAR THE HORRIBLE	109
INDIANA JONES III / EXPLORA III	159
KINGS QUEST I – SIERRA –	**149**
LEGEND OF KYRANDIA	VF 125
LEISURE SUIT LARRY I – SIERRA –	**149**
LOTUS TURBO CHALLENGE II	129
LOTUS TURBO CHALLENGE III	**149**
MI TANK PLATOON	159
MONSTERBUSINESS	**109**
PIRATES	129
PUSH OVER	139
QWAK	139
SENSIBLE SOCCER 92/93	**179**
STARDUST	**159**
STREETFIGHTER II	155
SUPER MONACO GRAND PRIX	145
TROLLS	**139**
TV SPORTS BOXING	149
UTOPIA INCL. NEW WORLDS	119
WOLFCHILD	135
WOODYS WORLD	179
ZOOL	139
ZYCONIX	119

Amiga CD 32

ALFRED CHICKEN	179
ALIEN BREED SPECIAL EDITION	**NC**
ARABIAN NIGHT	119
BUBBA 'N' STIX	**239**
CAPTIVE II / LIBERATION	249
DANGEROUS STREETS	**219**
DEEP CORE	199
DENNIS	219
D-GENERATION	179
GLOBAL EFFECT	**NC**
JAMES POND II	189
LABYRINTH OF TIME	199
LITIL DIVIL	**NC**
LOTUS TRILOGY 1-3	**229**
MEAN ARENAS	**239**
MICROCOSM	**319**
MORPH	189
NIGEL MANSELL	239
OVERKILL & LUNAR C	215
PINBALL FANTASIES	219
PIRATES GOLD	**229**
SEEK & DESTROY	189
SENSIBLE SOCCER	185
SHAOLIN	199
SLEEPWALKER	219
SUMMER OLYMPICS	225
SURF NINJAS	235
TROLLS	225
ZOOL	**199**
ZOOL II	**NC**

En cas d'articles défectueux, échange immédiat. · Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et sont susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués TTC.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX:		Port	
		Total	

Frais de Port: Coliéco: 20 F — Colissimo: 30 F
Etranger: 60 F (paiement seulement possible par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au delà de 800 F
PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez par téléphone ou fax
(1) 39 87 09 90 (1) 39 85 88 80

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

Règlement:

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40 F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

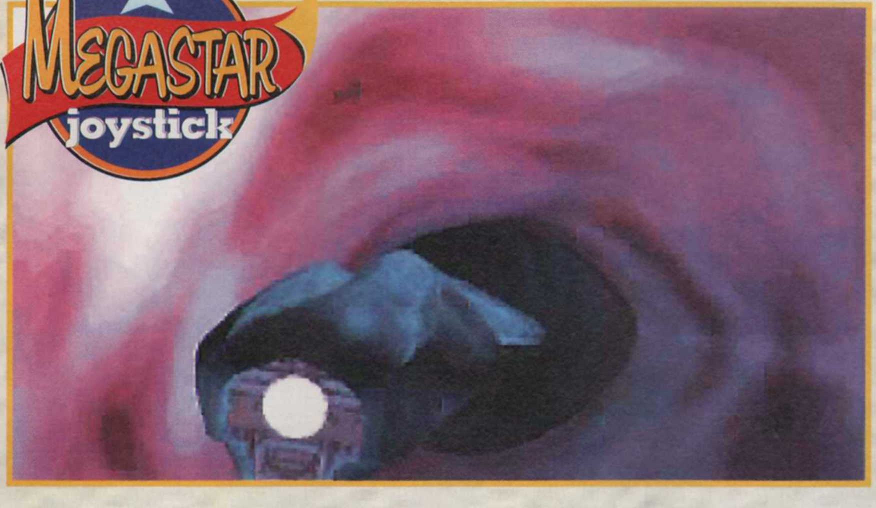
Paiement par Carte Bleue en cours.

Nous consulter.

Superbe, grandiose, magnifique, incroyable, mais beaucoup trop dur ...

MICROCOSM





256 couleurs, une musique ultra prenante, une remarquable fluidité de l'animation, une présentation très soignée : d'un point de vue technique, Microcosm est une petite merveille.



EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : ARCADE
NOTICE VF : 10
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	19
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	18
DURÉE DE VIE	19
ORIGINALITÉ	17

90%

EXISTE SUR PC ET BIENTOT SUR CD-I

L'histoire débute dans le système Bator, loin, très loin de notre galaxie. La ville de Bodor s'éveille dans une ambiance effervescente. Un travelling de caméra balaye lentement l'horizon, scrutant attentivement les immeubles illuminés qui s'étendent à perte de vue. Un second plan tout aussi convaincant vous place au ras du sol. La circulation paraît très dense pour une heure si matinale. Il faut dire qu'avec une telle surpopulation, les gens organisent leur temps comme ils le peuvent. Ou plutôt comme leur employeur le décide. Le chômage et la pauvreté auront fini par avoir raison du plus marginal des habitants. C'est "marche ou crève !" pour tout le monde. Dans cette jungle impitoyable, deux multinationales se livrent une bataille acharnée : la CyberTech et Axiom, en perte de vitesse depuis l'assassinat de son président. Argen Stark, le nouveau PDG d'Axiom, mire le gigantesque bâtiment de la Cybertech d'un air envieux. C'est alors que pénètre dans le bureau, l'un de ses plus fidèles collaborateurs. "Ça t'exploserait le poignet de frapper avant d'entrer, du Plouc ? "Pa... pardon patron ! Notre petit, tout petit monsieur, présente alors ses excuses à Monsieur Stark, suivi d'un plan tout à fait diabolique. Le sourire d'Argen se fait de plus en plus grand, l'idée lui paraît géniale. Il s'agit en effet de prendre le contrôle du président de la Cybertech, Korsby, afin qu'il fasse tout ce qu'Argen lui ordonne. La chose est techniquement faisable, en envoyant à l'intérieur du corps de Korsby des vaisseaux miniatures capables de modifier sa façon de penser, et, dans un premier temps, de tromper son cerveau pour qu'il ne se rende pas compte lui-même

- ▲ Les scènes intermédiaires, en images de synthèse, sont d'une beauté hallucinante. Et encore, je ne parle pas de la présentation... Du délire !
- ▲ Une animation remarquable, une fluidité hors du commun.
- ▲ Rien que la musique, tu meurs ! De la techno à gogo !
- ▼ L'oubli de combinaisons de touches très importantes dans la notice française : "Ah ben, c'est pas très malin ça, m'sieur Psygnosis".
- ▼ Difficile : "adj. Qui ne se fait, qui ne peut être résolu qu'avec peine, qui exige des efforts ; compliqué, pénible." (Petit Larousse illustré).
- ▼ Pénible : "adj. Qui finit par lasser le joueur (voir Difficile)." (Petit Casque Noir Illustré).



La machine est exploitée à fond et ce n'est pas le nombre de sprites affichés simultanément qui me fera mentir. Il y en a tellement, que le radar se couvre uniformément de pixels. Du délire !



Ah le cerveau ! Qui n'a jamais eu envie de rentrer dans son cerveau ? Voilà précisément que ... C'est bizarre, ça me rappelle une phrase que j'ai déjà dû écrire... M'enfin, vous disposez, au début de chaque niveau, d'un écran de protection visualisé par cet hexagone tridimensionnel. Les pastilles que vous pourrez ramasser en cours de partie vous redonneront de l'énergie ou de nouvelles armes. Celles-ci ne courent toutefois pas les artères de cette grande cité.





que son corps est attaqué. C'est un docteur corrompu de la CyberTech qui s'occupera de l'opération, moyennant trois millions de dollars. L'horrible plan rentre en branle à 10 h 30 du matin ; je ne me rappelle plus trop la date, à vrai dire. Mais un certain Slater assiste secrètement à l'injection et prévient immédiatement ses supérieurs. La supercherie est démasquée et il ne reste plus que 25 misérables minutes aux ingénieurs de la CyberTech pour envoyer à leur tour un vaisseau miniaturisé, capable de venir à bout des engins d'Axiom... Vous en serez le pilote... Tan Tan Tan !

UNE PRÉSENTATION SOMPTUEUSE

Le jeu peut enfin débuter. Votre première mission consiste à vous rendre vers la première station... L'opération permet la prise en main de l'appareil et la découverte du style d'action qui vous attend : tirer sur absolument tout ce qui bouge sans pratiquement jamais réfléchir (ça fait paumer du temps). Ces "aires" de repos vous permettent de changer de vaisseau, de rétablir vos ressources énergétiques et de sélectionner l'une des quatre destinations disponibles, la dernière n'étant accessible qu'après avoir vaincu les boss de fin des autres niveaux. Même sur cette phase stupide qu'est le choix d'un misérable tableau, les designers se sont éclatés. Une voix féminine vous souhaite la bienvenue, et le menu s'affiche sur une animation d'arrière-plan à tomber par terre. Je ne vous parle même pas de la musique. Allez, un peu quand même : elle est géniale. De la techno qui bouge à donf dans tous les sens, une qualité d'instruments irréprochable... Une sacrée bande sonore, je peux vous l'assurer ! Il faut donc regarder l'emballage pour apprécier la véritable originalité du produit. Attention, je ne parle pas de la boîte (bien qu'il existe une série limitée avec un CD-Audio à l'intérieur), mais de la réalisation générale. Vous dirigez votre appareil sur un décor précalculé représentant l'intérieur des vaisseaux sanguins (quelle veine, mes enfants !) entièrement réalisé à l'aide d'images de synthèse. Ce décor se trouve donc sous la forme d'énormes fichiers qui sont lus en temps réel par la console. Si cette technique procure un résultat visuel des plus impressionnants, elle ne permet en rien d'en modifier sa représentation. C'est-à-dire que le vaisseau suivra forcément le chemin ainsi tout tracé, à l'exception des scènes de "jonctions"





Selon l'endroit où vous évoluez dans le corps, votre engin ne sera pas le même. Le scaphandre me paraît être l'un des plus solides.



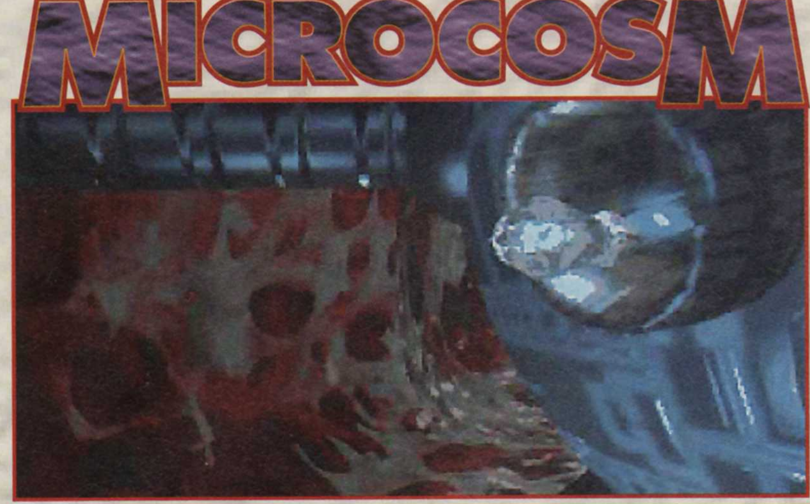




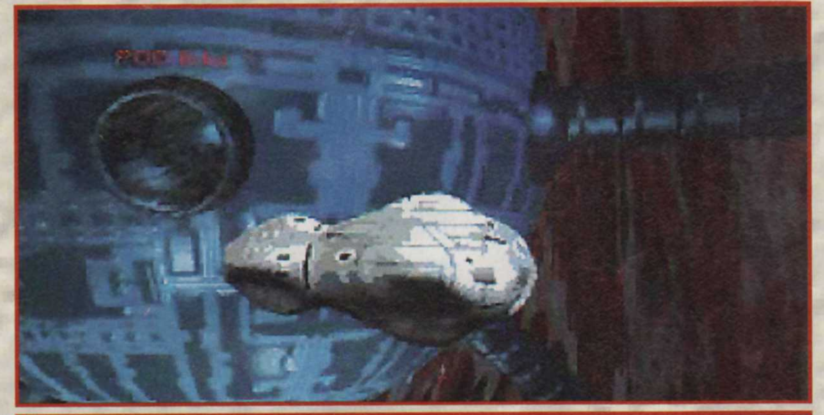
Le choix du prochain niveau à conquérir s'effectue à partir de ces stations de repos. Vous ne ferez malheureusement rien d'autre que de vous y déplacer.

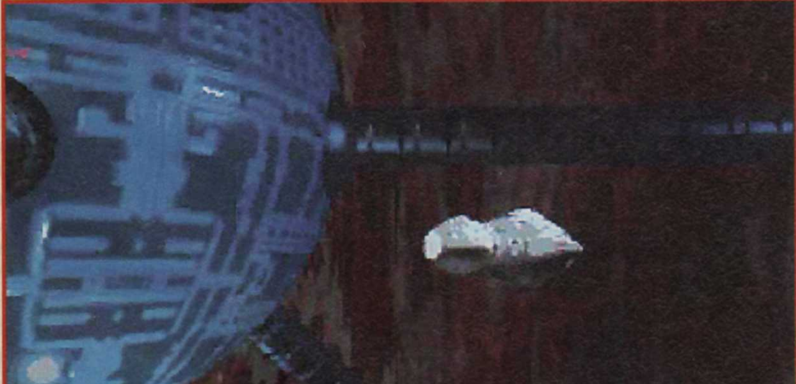


MICROCOSM











où plusieurs choix s'offrent à vous. Dans ce cas précis, et en fonction de la direction prise, le CD32 enchaîne sur un nouveau fichier contenant le chemin que vous vous apprêtez à emprunter. Je vous rassure, cette transition ne provoque pas de coupures, ni même de ralentissements de la part de la machine. L'animation est aussi fluide que le liquide qui coule dans vos capillaires, et les couleurs vous jaillissent littéralement à la figure, un peu comme le geyser provoqué par une artère percée... Ah ben, décidément, ça me rend débile ces histoires de maladie. A votre niveau de joueur, vous pouvez effectuer plusieurs actions sur le joypad, parmi lesquelles consulter une carte, changer d'arme ou – plus difficile – vous téléporter. En effet, au fur et à mesure de votre progression, vous rencontrerez divers endroits, des Portals, à partir desquels vous aurez la possibilité de vous téléporter vers un second Portals. Cela afin d'éviter de tourner en rond comme un imbécile pendant des heures. A ce propos, la documentation française ne parle pas de cette possibilité, ce qui a pour conséquence de rendre le soft parfaitement injouable. Il s'agit donc des touches bleue, jaune et verte lorsque vous êtes en mode "carte". Au fur et à mesure que vous progresserez, vous pourrez récolter plusieurs sortes de gélules et autres médicaments destinés à vous rendre la vie plus cool. Certaines vous remontent l'énergie au maximum, D'autres vous gratifient d'une superbe méga-bombe, ou améliorent votre armement. En effet, en pressant le bouton vers vous, vous déclencherez l'"Epileptic Weapon" (on l'a surnommé ainsi à Joystick, parce qu'elle n'arrête pas de clignoter et que ça fait drôlement mal aux yeux), qui détruira tant bien que mal une partie des antagonistes se trouvant sur l'écran.

UNE ERREUR IMPARDONNABLE

Seulement voilà, tout cela est bien joli, bien tape-à-l'œil, mais d'une difficulté hallucinante. On se demande comment Psygnosis a pu faire une telle erreur. Certes, je ne suis pas le meilleur joueur du monde, loin de là, mais une chose est sûre, c'est que l'on va compter sur les doigts de la main les personnes ayant terminé le jeu. Ça canarde tellement dans les derniers niveaux, qu'il est impossible de rester en vie plus d'une minuscule minute. Et encore, moins de dix secondes si vous vous gourez de chemin. C'est d'autant plus dommage, que Microcosm est assurément le premier jeu profitant pleinement de la machine, ce qui justifie la note de 90 %. Messieurs les éditeurs, attention à l'avenir de ne pas nous pondre des jeux trop durs. La difficulté entraîne la lassitude et on en tiendra compte la prochaine fois. Sinon, que dire d'autre si ce n'est que tout le reste est absolument parfait, ce qui en soit justifie pleinement que l'on s'y intéresse de très près.

LORD GLOBULE NOIR



Ce boss de fin n'est pas très difficile, il suffit de lui tirer dans l'œil le plus longtemps possible... "Vas-y, crèvre-lui l'œil, crève-lui, j'te dis !"

TABLEAU DE BORD





1 : Score
2 : Energie du vaisseau
3 : Energie de l'arme
4 : Radar avec vue Satellite
5 : Le tableau de bord varie selon le type de vaisseau.
6 : Les lignes vertes représentent le trajet que suit, ou qu'a suivi votre vaisseau.
7 : Les petits traits et les points rouges sont des Portals, des points de téléportation.
8 : Curseur de téléportation. Vous devez le placer sur l'un des Portals (bouton jaune et bleu) qui vous intéresse, puis presser le bouton vert (toujours sous le mode carte).
9 : Nombre de méga-bombes et leurs puissance



La version CD32 comprend de superbes effets qui n'existe pas sur la version PC. Les menus s'impriment progressivement sur des séquences en images de synthèse à tomber par terre. De plus, vous avez dorénavant accès à un résumé complet de votre mission, le tout sur une musique d'une qualité rare. Y'a même une gonzesse qui vous dit bonjour, C'est cool la vie non ?







LES TROIS PREMIERS NIVEAUX

1 "VEINE CEPHALIQUE"

Ce niveau, utilisant le submersible "Spook Serie 4" vous entraîne dans des kilomètres et des kilomètres de veines aux parois rougeâtres. Ne présentant pas de difficultés insurmontables, il mettra votre endurance à rude épreuve. Tenir le plus longtemps possible, et dénicher le boss qui change tout le temps de place : telle sera votre mission. N'oubliez pas de consulter régulièrement la carte !

2 "CERVEAU, HEMISPHERE GAUCHE"

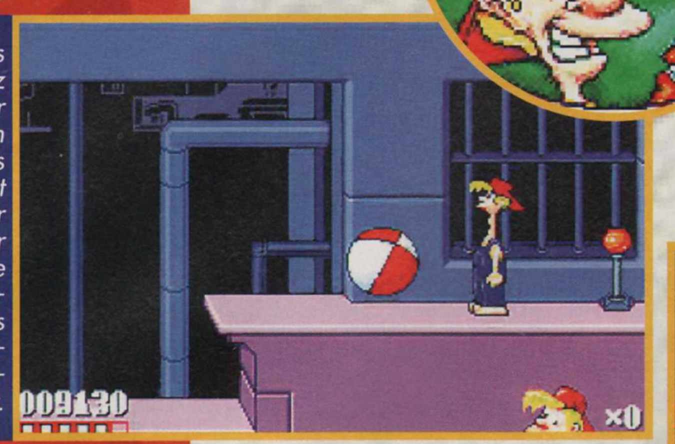
Vous troquez votre submersible artificiel contre une splendide combinaison en latex. L'invasion de l'hémisphère gauche, et plus particulièrement des fonctions de communication du cerveau par les entités d'Axiom, nous révèle leurs intentions : évitez que la victime se rende compte elle-même de l'invasion de son propre corps. Vous évoluez dans le cerveau de Krosby et devez anéantir l'ensemble des boucliers. C'est à cette condition, et elle seule, que vous pourrez affronter le mécanisme final.

3 "FEMUR"

Ce niveau s'avère particulièrement délicat. La destruction de votre vaisseau survient brutalement sans que vous n'ayez vraiment eu le temps de comprendre pourquoi. Les embranchements y sont relativement nombreux, et les ennemis redoutables. Ils arrivent par rangées de cinq, à tel point que l'on ne distingue plus qu'un amalgame de couleur rouge sur le radar. Bonne chance quand même !

AMIGA CD32

BUBBA 'N' STIX



Vous pourrez emmener ce ballon où vous voulez, et l'utiliser pour atteindre des endroits inaccessibles autrement.

- ▲ Le ton délibérément délirant et rigolard, et les nombreux gags à deux francs, font de Bubba 'n' Stix un jeu très attachant.
- ▲ La réalisation, dans le plus pur style cartoon, est impeccable.
- ▲ Le jeu mêle subtilement action et réflexion.
- ▲ Des situations sans cesse renouvelées, empêchent l'ennui.
- ▼ Certains pièges sont vraiment tordus.
- ▼ Cette version est quasiment identique à celle de l'Amiga.



EDITEUR : CORE DESIGN
GENRE : ACTION REFLEXION
NOTICE VF : 05
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	16
BRUITAGE	17
MUSIQUE	16
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	17
ORIGINALITÉ	17

85%

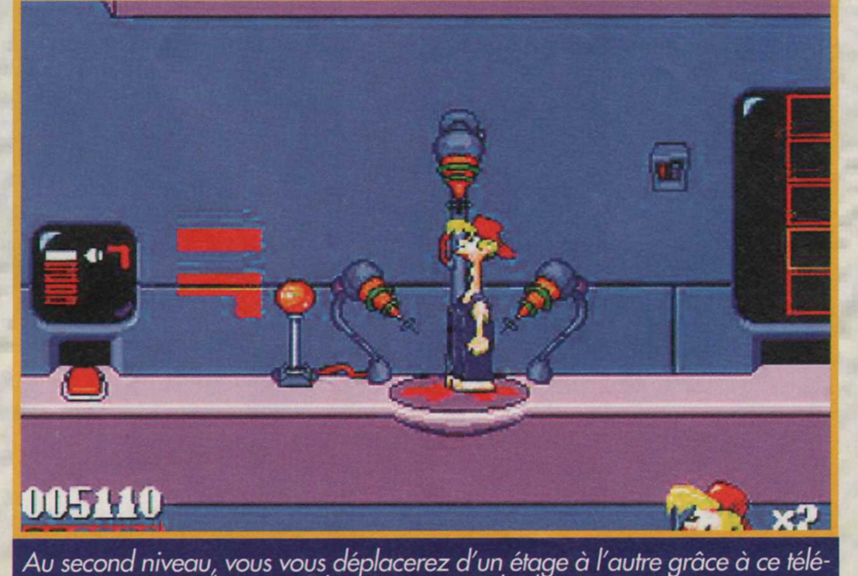
Alors qu'il roule peinard dans son camion, casquette à l'envers et clope au bec, notre ami Bubba, un garçon simple mais plein de bonne volonté, se fait kidnapper par le rayon tracteur d'un objet volant non identifié ! Bubba réalise qu'il est dans la cale du vaisseau, au milieu d'échantillons de toutes les espèces peuplant notre galaxie ! Ceux-ci le mettent au courant de la situation : tous ont été capturés par l'infâme Urfnurkle T. Floink (à vos souhaits !). Celui-ci est le directeur du plus grand zoo de l'univers, et les considère comme de vulgaires spécimens ! Mais Bubba ruse et parvient à ouvrir la soute : avant de tomber dans le vide comme tout le monde, il se saisit de l'un des extraterrestres, qui a l'apparence d'un bout de bois avec une tête, et qui s'appelle Stix. Après quelques minutes de chute libre, ils atterrissent sur une drôle de planète, où les attendent de nombreuses embûches.

Au cours de ses déambulations, Bubba rencontrera ces aliens en train de se disputer. L'un utilisera Stix pour frapper et faire une énorme bosse à son interlocuteur, laquelle bosse servira de plate-forme providentielle.

BUBBA ET STIX, UNE ÉQUIPE DE CHOC !

Bubba a bien fait de ne pas se séparer de Stix ! Ce dernier permettra à notre héros d'accomplir un nombre incalculable d'actions. Il pourra se servir de Stix comme d'une arme. Il sera aussi capable de décoincer des tonneaux, touiller une marmite, déloger des pierres, servir d'échelon, actionner des leviers, faire office de tuba ou de queue de billard.Mais là où Bubba'n Stix fait très fort, c'est qu'il est en même temps un jeu d'action et de plate-forme. Un peu comme Lost Vikings. En effet, notre héros peut marcher, courir, sauter, ramper...Mais parlons un peu de la réalisation. Tout d'abord, même si une certaine période d'adaptation est nécessaire pour en maîtriser toutes les subtilités, le jeu est très maniable. L'animation non plus ne souffre d'aucun défaut, bien au contraire : on se croirait presque sur une console ! Les sprites sont nombreux et superbement animés. Les attitudes et les situations sont tellement variées que l'on a parfois l'impression de regarder un cartoon. Et puis le scrolling multidirectionnel est absolument impeccable et se déroule parfois sur plusieurs plans, ce qui ajoute beaucoup de relief à l'image. Les musiques elles aussi sont de qualité supérieure, CD oblige. Dans le style synthé à la Jean-Michel Jarre, en plus marrant quand même, c'est plutôt réussi ! Pareil pour les bruitages digitalisés : vous entendrez Bubba s'écrier "Aïe !" quand il se fait toucher, etc. Seule petite déception, la version CD 32 reste quasiment identique à son homologue Amiga, même si la musique continue pendant le jeu, ce qui est déjà pas mal ! Autre différence : la présente version dispose d'une intro animée très sympa. Bubba'n Stix est un jeu qui a vraiment la pêche : on ne s'ennuie pas une seconde, même s'il faudra parfois "travailler" dur pour surmonter certains obstacles. Car malgré les apparences, voilà un jeu long et plutôt difficile, aussi bien pour la tête que pour les mains !

150



Au second niveau, vous vous déplacerez d'un étage à l'autre grâce à ce téléporteur. Le plan à gauche vous permet de choisir votre destination.

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ☎
☞ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
STARTREK 2, KYRANDIA 2
SKIDMARKS,



CD - ROM

BATTLE ISLE 2	369
BLOODNET	349
COMANCHE + mission 1 & 2	389
DAY of the TENTACLE vf	369
DRACULA UNLEASHED	349
DUNE vf	349
GABRIEL KNIGHT	329
GOLDEN 7 compilation	449
INCA 2 vf	349
IRON HELIX vf	329
JURASSIK PARK	329
KGB CONSPIRACY vf	369
KYRANDIA vf	369
LE COBAYE lawnmower	369
LANDS OF LORE vf	369
LORD OF THE RING	349
MEGARACE vf	369
MICROCOSM	369
REBEL ASSAULT nf	369
RETURN TO ZORK	369
SAM & MAX	369
STARTREK 25TH	369
STRIKE COMMANDER	369
SUBWARS 2050	349
TFX nf	389
THE PATRICIAN vf	369
WOLFPACK	329
WORLD OF XEEN vf	389

ATARI & AMIGA

Nouveautés

A1869 vf	ND	269
ARCADE POOL	ND	249
BENEATH a steel sky vf	ND	289
BRIAN THE LION	ND	239
DANGEROUS STREETS	ND	249
DARKMERE	ND	289
DRACULA	ND	279
K 240	ND	279
LEGACY OF SORASIL	ND	249
MR NUTZ	ND	249
PERIHELION	ND	269
PINBALL spécial édition	ND	289
ROBINSON REQUIEM vf	279	279
SEEK & DESTROY	ND	249
TWILLIGHT 2000	ND	299
WHALE'S VOYAGE	ND	269

contactez-nous pour disponibilité

3D CONSTRUCION kit 2	ND	459
3D MASTER GOLF	269	249
A 320 AMERICAN airport	289	289
ALIEN 3	ND	259
ALIEN BREED 2	ND	259
ANOTHER WORLD	249	249
A-TRAIN vf	ND	289
BART VS WORLD	259	259
BATTLE ISLE 93	ND	259
BLACK SECT vf	249	249
BODY BLOWS galactic	ND	269
BONANZA BROS	189	ND
BUBBA N' STYX	ND	199
CAMPAIGN 2	ND	329
CANNON FODDER	279	249
CARLOS	269	249
CHAOS ENGINE	249	249
CIVILIZATION	289	289
COMBAT AIR PATROL	ND	249
COOL SPOT	ND	279
COOL WORLD	189	249
DENIS	ND	239
DISPOSABLE HEROE	ND	199
DOGFIGHT	289	269
DUNE 2 vf	ND	269
DUNGEON + CHAOS	259	259
ELITE 2	289	289
F1 GRAND PRIX	289	289
F 117 A	ND	289
FLASHBACK	ND	239
FURY OF THE FURIES	ND	249
GENESIA	289	249
GLOBAL GLADIATORS	ND	189
GOAL	259	249
GOBLINS 3	ND	279
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	289	289
HIRED GUNS	ND	269
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
ISHAR 2 vf	269	269
JURASSIC PARK	ND	239
KINGMAKER vf	269	269
KRUSTY FUN HOUSE	ND	229
LEGEND OF VALOUR vf	289	289
LEMMINGS 2	249	249
LOTUS TURBO TRILOGY	ND	249
LOST VIKINGS	ND	249
MAGIC BOY	220	220
M1 TANK PLATOON vf	189	ND
MORTAL KOMBAT	ND	249
NORTH & SOUTH vf	ND	299
OM SUPER FOOTBALL	ND	239
ONE STEP BEYOND	199	199
OSCAR	ND	229
PERFECT GENERAL vf	ND	289
PREMIER MANAGER 2	ND	249
PREMIERE	ND	189
RACE DRIVIN	189	ND
SECOND SAMOURAI	ND	249
SECRET MONKEY isl 2 vf	ND	329
SIMON THE SORCERER vf	ND	329
SLEEPWALKER 1 mo	129	249
SOCCER KID	ND	220
SPACE HULK	ND	249
STREET FIGHTER 2 1m	220	220
SUPER CAULDRON	249	249
SYNDICATE vf	ND	249
THE PATRICIAN vf	249	249
THEATRE OF DEATH	ND	249
THE SETTLERS vf	ND	299
TRODDLERS	ND	189
TORNADO vf	ND	329
TURRICAN 3	ND	239
VROOM + great courts 2	259	259
VROOM multiplayer	199	199
WINTER OLYMPICS	ND	249
WIZ N LIZ	ND	249
ZOOL 2	ND	239

CD 32 AMIGA

ALIEN BREED spécial édt.	249
BUBBA N' STYX	269
BUBBLE & SQUEAK	269
CAPTIVE 2	299
DENIS	269
DANGEROUS STREET	269
DEFENDER of the crown 2.	269
DISPOSABLE HERO	269
DONK spécial édition	249
FURY OF THE FURIES	269
GENESIS	269
LITIL DIVIL	269
LABYRINTH OF TIME	229
LOTUS TURBO trilogy	269
MICROCOSM	329
PROJECT X + F17	249
PINBALL FANTASIES	269
PIRATES GOLD	220
SENSIBLE SOCCER	249
ULTIMATE BODY BLOWS	269
URIDIUM 2	249
UTOPIA 2	269
WHALE'S VOYAGE	269
ZOOL 2	269

contactez-nous pour disponibilité

COMPILATIONS

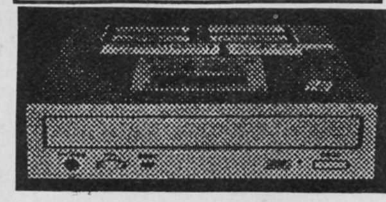
	ST	AM	PC
FANTASTIC WORLDS — realms /pirates /populous /megalomania / wonderland	289	289	289
MAITRES AVENTURE — maupiti island / voyageurs du temps / opération stealth	289	289	329
PLANETE AVENTURE 2 — monkey isl /loom /populous / explora 3 (st,pc) maupiti (am)	289	289	289
STRATEGY MASTER — hunter/ populous/ excalibur/ chess/ deuteros (st) battle (am)	319	319	289
FUN RADIO 3 — battle britain/monkey isl/indy 3/battle 42 (st,pc) mig 29 (am)	359	359	289
KINGS ADVENTURE — fascination / bargon attack / gobliiins	299	299	ND
STRATEGIES — dominium / realms / supremacy	299	299	ND
SPACE LEGENDS — elite + / wing commander / megatraveler 1	ND	329	349
FUN RADIO 4 — superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4	289	289	329
LORDS OF POWER — silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron	ND	349	399
BATTLE OF TIME — battle isle / perfect general / megalomania / first samourai	ND	249	299
DREAMLANDS — transartica / ishar / storm master	289	289	329
FOX COLLECTION VOL 3 — gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge	329	329	349
EXCELLENT GAMES — populous 2 /james pond 2 / shuttle /billard americain	ND	289	329
AWARD WINNERS 2 — sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker	ND	289	349

SOUND BLASTER

version 2 deluxe	550F
version PRO 2 deluxe	850F
version 16 basic	1250F
version 16 ASP	1650F

CD ROM

lect dble vitesse MITSUMI	1790F
lect dble vitesse +7thguest	2290F
pack PUISSANCE 16 lect dble vites + Sound blaster 16 + 7th guest + Tempra + rebel assault	3390F



CD ROM int, double vitesse, 300K/s, 320 ms, CD photo, CD audio + le jeu "the 7th guest"

joystick
THRUTSMASTER
FLIGHT
CONTROL
SYSTEM
650F

3"1/2 par 100
DD/DF
3F90 piéce
HD/DF
4F90 piéce

extension
512K
ATARI STE
AMIGA 500
299F

PC COMPATIBLES

Nouveautés

A1869 vf	299
ARENA	369
ARMORED FIST	369
BATTLE ISLE 2 vf	359
BENEATH A STEEL SKY vf.	329
BLOODNET	369
CANNON FODDER	329
DELTA V	369
F-14 FLEET commander	369
GREAT NAVAL BATTLES 2	369
NONA BASKET	329
OM SUPER FOOTBALL	269
PACIFIC STRIKE	369
ROBINSON REQUIEM vf	289
SEAWOLF	369
SIM CITY 2000 vf	349
THE SETTLERS vf	369
THEATRE OF DEATH	349
TIM TOONS	329
U.F.O	349
ULTIMA VIII vf	349

3D CONSTRUCION kit 2	459
A-TRAIN vf	289
ACES OVER EUROPE vf	329
A320 AMERICAN airport	329
ALONE IN THE DARK 2 vf	369
ANCIEN art of war in the skie	289
B.A.T 2 vf	329
BATTLE ISLE 93	259
BLACK SECT vf	289
BLANCO inter rugby challeng	289
BLUES BROTHERS	249
BODY BLOWS	249
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	289
CAESAR vf	349
CAMPAIGN 2 vf	329
CANTONA STRIKER	289
CHESS MASTER 4000 turbo	289
CIVILIZATION vf	289
CIVILIZATION windows	329
COMANCHE + mission 1	369
COMANCHE mission 2	199
COMMAND HQ	329
COMPLETE CHESS	289
CURSE OF ENCHANTIA vf	289
CYBER RACE vf	329
D-DAY vf	349
DARKSUN	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DISCOVERY vf	289
DOGFIGHT	269
DRACULA	299
DRAGONSPHERE	349
DUNE 2 vf	329
DUNGEON HACK vf	329
ELITE 2 vf	329
EYE of the BEHOLDER 3 vf	329
F 15 STRIKE EAGLE 3	329
F 117 STEALTH FIGHTER	289
FALCON 3 vf + scenario	359
FANTASY EMPIRE	329
FIELDS OF GLORY vf	289
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	389
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FORT APACHE	289
FREDDY PHARKAS vf	289
FURY OF THE FURIES	269
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	289
GLOBAL DOMINATION	369
GOAL	289
GOBLIINS 3	289
GRAND PRIX F1	289
GUNSHIP 2000 + scenario	329
GUY ROUX manager vf	299
HARRIER JUMP JET	349
HIGH COMMAND europe	369
HIRED GUNS	299
HISTORY LINE 1914-18 vf	369
INCA 2 vf	329
IN EXTREMIS vf	289
INDY 4 aventure vf	369
INDY CAR RACING	329
INNOCENT until caught	369
ISHAR 2 vf	289
JETFIGHTER 2 vf	249
JURASSIK PARK	269
KASPAROV GAMBIT	339
KINGMAKER vf	329
KING QUEST 6 vf	349
KYRANDIA 2 vf	329
LANDS OF LORE vf	299
LAURA BOW 2 vf	349
LEGACY vf	349
LEISURE SUIT LARRY VI vf	329
LEMMINGS 2	289
LITIL DIVIL	289
LOST VIKINGS	289
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	289
MASTER OF ORION	369
MICROPROSE GOLF	289
MIGHT & MAGIC 5 vf	289
MORTAL KOMBAT	289
NHL HOCKEY	299
NORTH & SOUTH vf	349
ONE STEP BEYOND	199
OSCAR	269
PATRIOT	329
PINBALL DREAMS	289
PINBALL FANTASIES	289
PIRATES GOLD vf	289
POLICE QUEST IV vf	329
PRINCE OF PERSIA 2	289
PRIVATEER + speeck	369
QUEST FOR GLORY III vf	289
QUEST FOR GLORY IV vf	329
RAILROAD TYCOON deluxe.	289
RALLY	299
REACH for the SKIES	329
RETURN of the PHANTOM	289
ROME vf	289
SAM & MAX vf	329
SEAL TEAM	289
SENSIBLE SOCCER	289
SHADOW CASTER	329
SIMON THE SORCERER vf	369
SPACE QUEST 5 vf	329
SPEELCRAFT	289
STARLORD vf	329
STARTREK judgement rides	369
STEEL EMPIRE	289
STREET FIGHTER 2	129
STRIKE COMMANDER	269
STRON GHOLD vf	269
SUBWAR 2050	329
SUPER CAULDRON	249
SYNDICATE vf	289
TASK FORCE 1942	349
TERMINATOR 2029 rampage.	289
THE PATRICIAN vf	289
T.F.X vf	349
TORNADO vf	369
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VII partie 2	349
WING commander 2 vf +speak	329
WINTER OLYMPICS	329
WW2 battle south pacific	369
X-WING notice vf	369

✂

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

NOM...
PRENOM...
ADRESSE...
....
VILLE...
CODE POSTAL...
TELEPHONE...

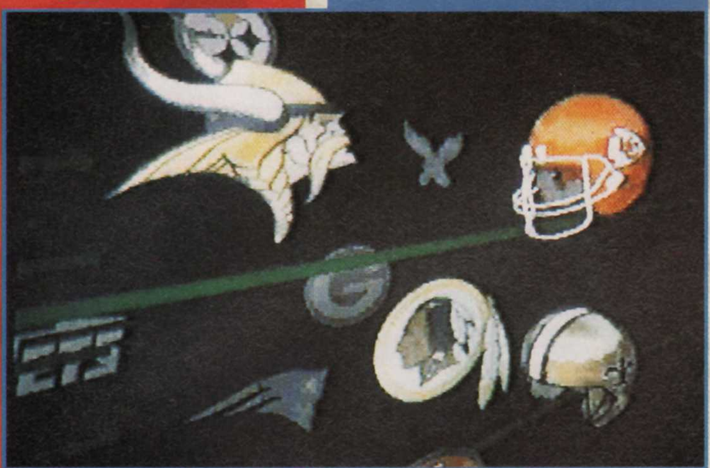
TITRES...PRIX ....
TOTAL ....

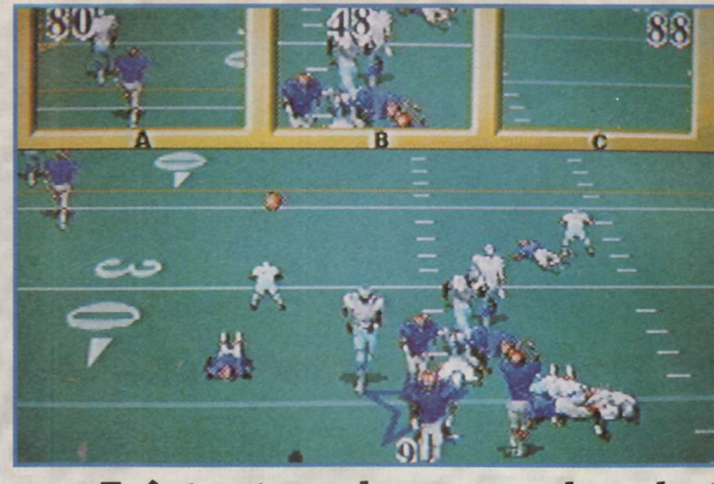
☐ ATARI 520 ☐ 1MO ☐ STF ☐ STE
☐ AMIGA 500 ☐ 500 + extension ☐ 500+/600 ☐ 1200 ☐ CD 32
☐ PC AT 386 / 486 3"1/2 ☐ 2 mo ☐ 4mo ☐ CD-ROM ☐ autres...................
☐ CHEQUE
☐ CARTE BLEUE No...

☐ NORMAL 20 F
☐ COLISSIMO 29 F logiciels
livraison garantie 48H matériels 40F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port colissimo 75 F
TOTAL A PAYER

 Signature Date d'expiration...

Voilà la façon dont commence le jeu : un vrai générique avec des vraies images de synthèse, et le vrai mauvais goût américain ! Ça c'est du réalisme !





Lorsque vous choisissez de faire une passe, à vous de choisir le receveur en appuyant sur l'un des trois boutons du joypad.



Existant sur les consoles de Sega et Nintendo, John Madden arrive sur 3DO et fait vraiment honneur à cette machine, puisque cette version est... ébouriffante !

MEGASTAR joystick

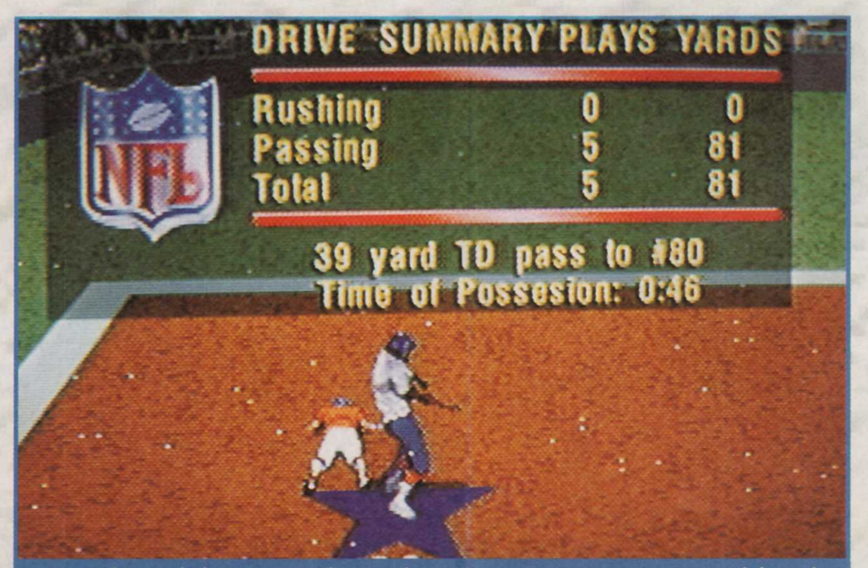
NFL JOHN MADDEN FOOTBALL

▲ Il n'y a que sur 3DO qu'existent des jeux aussi beaux !
▲ C'est tellement simple, que même mon frère pourrait y jouer !
▲ Toutes les plus grandes équipes.
▼ Non, vraiment, je vois pas...

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SIMULATION FOOTBALL AMÉRICAIN
NOTICE VO : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 2
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	19
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	17
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	13

91%



Et c'est le touchdown ! Ivre de joie, le marqueur se trémousse et se déhanche sous les vivas de la foule en délire !

C'est vrai que quand on ne connaît pas les règles de ce sport, le football américain n'est pas toujours passionnant à regarder. Mais y jouer est autrement plus stimulant, surtout avec cette version 3DO, qui est splendide à tous les niveaux.

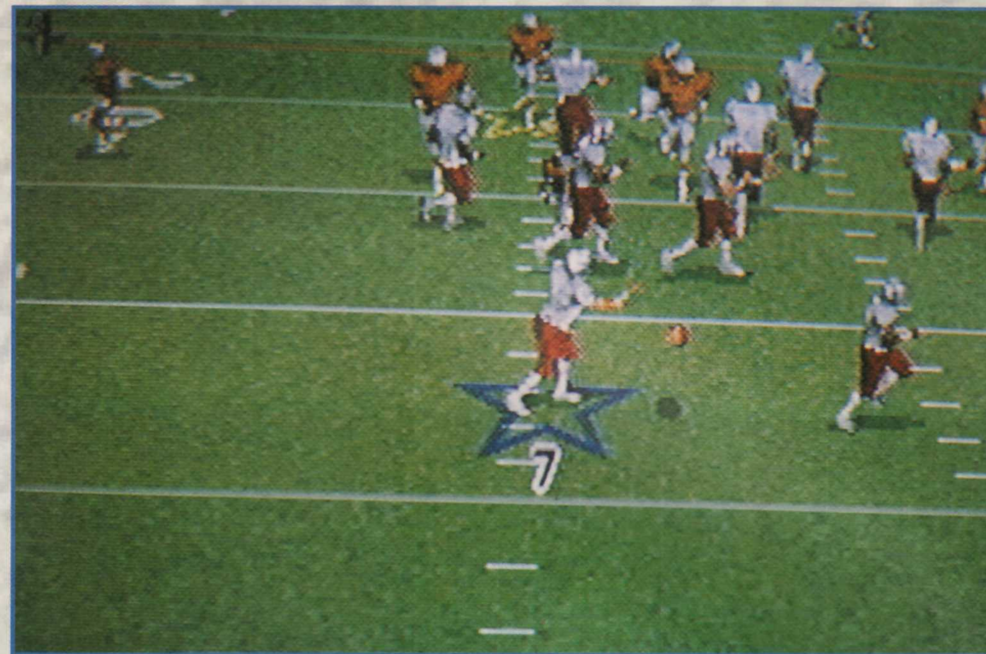
IL N'Y A PAS PLUS SIMPLE...

Evidemment, elle n'entre pas en concurrence avec les simulations sur micro, et sur PC plus particulièrement, puisqu'ici, les options sont beaucoup moins nombreuses, et l'édition des équipes impossible. Et pour cause : John Madden Football est beaucoup plus axé sur le fun et le plaisir immédiat ! Les commandes sont faciles à assimiler, les menus clairs et dépouillés, et la

prise en main quasi instantanée.
Le menu d'option vous permettra de choisir vos équipes (parmi les plus prestigieuses, évidemment), le mode de jeu (match amical, playoff...), et même le type de terrain et les conditions météo (pluie, vent, neige).
Puis c'est le match. Comme à la télé, des tonnes de statistiques et de logos apparaissent en surimpression, pendant que John vous prodigue les derniers conseils. Après la traditionnelle phase de tirage au sort, le match débute. Le système de choix des stratégies est on ne peut plus clair et évident, d'autant que les diagrammes sont explicites.
Sur le terrain, les joueurs se placent. Celui que vous dirigez est marqué d'une étoile, pleine s'il a le ballon. L'un des boutons du pad permet de positionner cette étoile sur le joueur de votre choix.
Le maniement est assez instinctif, les boutons servant à plonger pour plaquer un adversaire ou grappiller quelques précieux yards !
Lorsque vous êtes en attaque, et que vous choisissez une tactique de passe, trois petites fenêtres apparaissent, chacune montrant un des receveurs que le quaterback pourra viser. Ce système est bien vu, puisque, comme dans la réalité, il faut se décider très vite, avant de se faire saquer par un gros musclé !

... ET IL N'Y A PAS PLUS BEAU !

Si le principe n'est pas révolutionnaire, la réalisation de John Madden est par contre assez marquante.
En fait, lorsqu'on lance le soft, on a tout simplement l'impression de tomber sur une émission sportive américaine ! Ça commence par un générique tout en images de synthèse, dans le style de celui du journal télévisé de feu la 5 ! Dans celui-ci sont incrustées des vraies séquences filmées... Puis le présentateur, John Madden, prend la parole pour vous souhaiter la bienvenue !
Tout est intégralement digitalisé, à part les séquences en images de synthèse. Les logos, les pages de présentation, les interventions de l'arbitre ou du présentateur, les joueurs sur le terrain, le stade : incroyable !
Dans l'arène, tous les sprites des joueurs ont été rotoscopés (filmés puis retraités), avec une précision sans équivalent. En plus, ceux-ci étant de bonne taille, on a vraiment l'impression d'y être. Le stade, qui défile selon un scrolling en 3D, est fait d'une texture elle aussi digitalisée, tout comme les tribunes et le ciel...


Cette photo montre ce que vous voyez pendant le match. Si, si, je vous jure, tout cela est animé, et superbement, en plus ! Les mouvements des joueurs sont parfaitement rendus.

Et en plus, grâce entre autres à une animation parfaite, tout est clair et limpide : on distingue parfaitement qui a le ballon, et les mêlées sont moins confuses que d'habitude !
Si vous avez parié que la bande son serait largement à la hauteur du reste, avec des musiques sympa et des bruitages réalistes, eh bien vous avez gagné.
Et en plus, comme sur son homologue console, John Madden dispose d'une option "ralenti" très simple et bigrement efficace, qui permettra de mieux comprendre ce qui s'est passé.

Bien plus qu'une superbe prouesse technique, John Madden Football est aussi l'un des jeux de foot américain les plus fun et rapides auxquels il m'ait été donné l'occasion de jouer. Le plaisir est total, et la réalisation sans équivalent : encore !

150






Qu'il pleuve, qu'il vente, qu'il neige, nos héroïques joueurs seront toujours prêts pour une petite partie. Les effets visuels des différents types de météo sont réussis.

3DO

THE HORDE

Rares sont les jeux qui savent profiter des ressources de la 3DO. The Horde en fait partie, malgré ses quelques petits défauts.


Les monstres dévorent tout dans cet endroit, même ce pauvre villageois. Précipitez-vous sur l'infâme chimère avant qu'elle ne le digère. Ce dernier ressortira du bide monstueux, tout étourdi et tout humide.

MEGASTAR joystick

"Oyez, oyez, bonnes gens ! C'est votre roi qui vous parle !" -"The Horde est parmi nous. Nos villages sont à feu et à sang, et nous sommes sans un sou. Il n'est plus l'heure de réfléchir, de flipper ou de fléchir. On les aura jusqu'au trognon, ces peuplades de dragons. Appelez-moi sir Chauncey, que je le proclame chevalier ! Ce jeune homme est parfait, lui seul peut nous sauver". Mais l'ignoble Ambassadeur ne voit là qu'une erreur, il veut la place du roi, et bientôt viendra son heure. Serait-il à l'origine de ces attaques sordides ? Réduisez son plan à l'état de bribe, en tuant tous ses stremons, tous ces êtres stupides.

EN VERS ET CONTRE TOUS

Vous incarnez Chauncey et débutez la partie en plein milieu d'une prairie où se trouve tout au plus une maison et demi. Votre mission consiste à défendre le village en plaçant des pièges, des murs et des dagues. Il faut aussi irriguer les cultures en détournant les lacs et en comblant des ouvertures. Bref, il faut que la vie suive son cours, et ce malgré les monstres qui tournent autour. L'action se décompose en deux temps : la période des constructions et celle des affrontements. Si la première est chronométrée, la seconde dépend de votre agilité, puisqu'elle ne se termine que lorsque les ennemis font triste mine. C'est seulement à la fin de l'année que vous changerez d'endroit, au bout de cinq ou six tours, et d'un sacré sang-froid. Mais l'ambassadeur est aussi ré-gisseur, il vous impose une lourde contribution, qu'il ponctionnera d'office à chaque nouvelle saison, et si vous ne payez point, c'est en prison que vous irez battre le foin. Il faudra donc gérer le peu d'argent que vous avez, sans jamais oublier que chaque action vous coûte du blé. Qu'il s'agisse de creuser, de clôturer ou de planter, rien n'est gratuit au pays de Sir Chauncey. Pour que votre village devienne rentable et que votre compteur de fric perde les pédales, il faut économiser un maximum de thunes et entasser ainsi une petite fortune. Vous pourrez alors vous équiper de diverses armes ou objets pleins de charmes (des jambons, par exemple, attireront ces hordes affamées qui ne pensent qu'à une chose : s'en foutre plein la panse, à se la faire éclater !). Ils reviendront chaque printemps, chaque hiver, chaque été. Ils viendront tout péter avant que vous ne puissiez sauvegarder. Car au moment de taxer, votre partie pour-

- ▲ Le concept sort un peu des sentiers battus. Voilà bien longtemps que ça ne s'était pas vu.
- ▲ De la vidéo plein écran, d'une qualité très acceptable, sans l'ombre d'une carte Full Motion sous la table.
- ▲ Que dire de ces quelques bruits, si ce n'est qu'ils sont réussis ?
- ▼ La console ralentit bizarrement, lorsqu'il y a trop de stremons à l'écran.
- ▲ Le scrolling n'est pas des plus fluides ; il est même loin d'être limpide.




La case en bas, à droite, contient diverses options servant à modifier le terrain. Faire un enclos pour les vaches n'est pas une trop lourde tâche. Il suffit de choisir un coin de clairière et de disposer tout autour des barrières. Il vous en coûtera tout de même cinq couronnes l'unité, comme toute autre action qu'il vous faudra payer.

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMIC
GENRE : ACTION SIMULATION
NOTICE VF : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1

GRAPHISME	18
BRUITAGE	17
MUSIQUE	17
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	17
DURÉE DE VIE	18
ORIGINALITÉ	18

90%

rez sauver (et de ce fait, la rechargerez lorsque rejouer vous désirerez). Le magasin aussi, dont vous pouvez tirer profit, ne vous sera accessible qu'à cet instant précis. Je vous le répète (ne l'oubliez pas !) : il vous faut des pépètes pour équiper vot' gars. Les objets sont coûteux, mais ô combien précieux comme le sont les archers qui peuvent vous aider. Même s'ils ne savent pas bouger, ils savent au moins tirer (bon, d'accord, elle est tirée par les cheveux, mais je fais ce que je peux, vieeuuux !). Il existe aussi de terribles dragons et autres bagues de téléportation, tout un éventail d'attirails magiques, des potions de guérison et des bottes folkloriques... Que ces choix vous appartiennent, Joystickiens et Joystickiennes !

Le jeu de Crystal Dynamic se déroule sur un terrain isométrique. Dans les phases de combats, vous courez de tous côtés, mais pouvez aussi utiliser les objets achetés. Une carte des lieux, accessible à tout moment, vous permet de mieux suivre la progression des méchants. On peut aussi y construire quelques pièges plus facilement. Le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est franchement génial, que c'est beau graphiquement, et fort original. Des séquences vidéo viennent même s'intercaler, question de vous montrer que la 3DO, eh ben c'est pas une machine de nains ! De la Full Motion en temps réel ! On croirait presque au Père Noël. Mais The Horde souffre de quelques défauts, surprenants tout du moins pour une 3DO. Le scrolling multidirectionnel, sans être ripoux, n'est pas aussi lisse qu'un beau cailloux. Il y a même, dans les niveaux avancés, un trop grand nombre d'ennemis que la bécane ne peut gérer. Cela se traduit par des ralentissements de la mort qui irritent le joueur dans ses instants de grandes ardeurs. En guise de revanche, l'animation des sprites est remarquable d'aisance. Entièrement en images de synthèse, ils bougent et se déplacent : c'est à peine croyable tant ils paraissent à l'aise. Rien à dire non plus en ce qui concerne les musiques, variées, belles et plutôt chics. Il y a même des voix d'opéra et des instruments typiques.





Un Biggus Diggus en pleine action. De toute ses forces, il gratte la maison. Lorsqu'il en viendra à bout, ses collègues se pendront à son cou.



Vous le reconnaissez ? Ne me dites pas que vous n'avez jamais vu "Quoi de neuf Docteur ?" (sur France 2). Eh oui, c'est lui Kirk Cameron, le héros de l'une de ces séries télévisées plus crétines les unes que les autres

Les bruitages sont eux aussi excellents, et l'ambiance générale retiendra le joueur de longue heures durant. Voici donc un excellent produit qui occupera tout ou partie de vos nuits.

SEIGNEUR CASQUE NOIR.





BRÈVE INTERNATIONAL KARATÉ+



Voilà un jeu qui ne nous rajeunit pas ! International Karaté + (IK+ pour les intimes) est un vieux jeu de café qui faisait s'affronter des karatékas. Ce jeu a ensuite été adapté sur l'Amiga, et c'est cette même version qui sort sur CD 32 aujourd'hui ! D'ailleurs, pendant l'introduction, vous verrez même la liste des touches commandant le jeu, alors que le CD 32 n'a même pas de clavier. Evidemment, IK+ a quelque peu vieilli. Certes, les coups sont nombreux, et de nombreuses épreuves viennent pimenter le tout. N'empêche que la maniabilité paraît un peu fastidieuse et la réalisation terne, par rapport aux jeux actuels. Ce n'est toujours pas le jeu de baston que tous les possesseurs de CD 32 attendent avec impatience. Une curiosité, quoi !

150

EDITEUR : SYSTEM 3
60%



SUPER PUTTY



Putty est la lune de la planète Zid, minuscule astre perdu aux confins de l'espace, habité par les Putties, sympathiques petites créatures aussi malléables que de la pâte à modeler. C'est justement cette particularité qui a attiré l'affreux sorcier Dazzledaze. Son plan est de les capturer tous, de les enrober dans du papier aluminium, et de les vendre sur terre comme des chewing gum ! Heureusement, les habitants de la planète Zid, les Robs, viennent à la rescousse. Mais le méchant Dazzledaze les coince dans des blocs de glace pour les empêcher de nuire. Putty, notre héros, part donc, tel un justicier bénévole, sauver les Robs, et assurer ainsi la victoire contre l'envahisseur. Du fait de sa grande souplesse, Putty pourra accomplir de nombreuses actions. Il est ainsi capable de marcher, sauter, s'étirer, donner des coups de poings... Putty peut aussi s'aplatir comme une crêpe. Dans cette position, il est invulnérable et pourra avaler des ennemis, des Robs... Quand il ingurgite certaines espèces, il prend leur forme, et bénéficie ainsi de nouvelles facultés ! Les ennemis sont aussi nombreux que loufoques. Super Putty est très joli graphiquement, comme l'était déjà la version Amiga. Hélas, la version CD 32 n'apporte que très peu de choses supplémentaires. Les couleurs sont superbes et nombreuses, les graphismes très variés et mignons. L'animation est impeccable. Musiques et bruitages sont eux aussi parfaits dans le genre. La maniabilité est bonne, même si les fonctions sont nombreuses et pas toujours faciles à exécuter. Remarquons que le jeu est parfois un peu touffu, voire confus, tant les ennemis sont nombreux et les couleurs vives. D'autre part, le jeu n'est pas facile : certains tableaux sont longs et fastidieux, d'autant plus qu'il faut parfois les parcourir plusieurs fois. Malgré cela, Super Putty est un superbe jeu de plates-formes, vraiment sympa et rigolo. La grande variété des ennemis et des coups que peut effectuer le personnage assure un bon intérêt à cette réalisation.





150

EDITEUR : SYSTEM 3
80%

ZOMBIE DINOS



Philips CD-i

Zombie Dinos vous propose de partir à la recherche de ces regrettés (euh...) dinosaures. Présenté par Dexter, un dinodroïde, le programme fait appel aux facultés vidéo du CDI, et ce, sans l'utilisation de la carte FMV. Le principe en est fort simple : une carte découpée en carré apparaît sur votre gauche, et un cadran de boussole sur votre droite. Celle-ci vous indique la direction et le nombre de cases qui vous séparent d'un indice. En rassemblant tous les indices, vous devrez déterminer le nom du Dinosaure que les "cerveaux mous" (les méchants) poursuivent. Si vous y parvenez avant que le temps ne soit écoulé, vous sauverez le malheureux animal. Zombie Dinos contient une mini-banque de données sur les dinosaures, avec représentation de chacun d'eux à la "Jurassic park", c'est-à-dire en images de synthèse. C'est très bien fait, intéressant et entièrement en français. Un programme qui séduira les petits comme les grands.

LORD

CASQUE NOIR

EDITEUR : PHILIPS
88%

GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel
MC 98000 Monaco
TEL: 93.50.20.92
FAX: 93.50.45.26

ATARI ST

3D Construction Kit 2	457
A320 USA	245
Another World	231
B17	225
Bart vs World	209
Carl Lewis Challenge	205
Chaos Engine	175
Civilization	216
Cool World	187
Dogfight	241
Dreamsland	198
Elite 2	216
Eric Cantona Striker	198
F1 Grand Prix	265
Fox Collection 2	276
Goal	208
Guy Roux Manager	267
Kingmaker	244
Legend of Valour	245
Lemmings 2	238
M1 Tank Platoon vf	153
Magic Boy	186
Nicky Boom 2	243
Nigel Mansell	212
One Step Beyond	147
Silent Service 2	182
Super Cauldron	221
The Patrician vf	204
Zool	156

AMIGA/A1200

3D Construction Kit 2	455
A Train vf	227
A320 USA	229
Alfred Chicken	185
Alien 3	209
Alien Breed 2	208/225
Amos Pro	604
Another World	215
Bart vs World	206
Battle Isle 93	211
Black Sect	N.C.
Blastar	197
Blues Brothers Jukebox	234
Brutal Sports Football	168
Bubba'n'Stix	N.C.
Burning Rubber (A1200)	195
Campaign 2	235
Canon Fodder	239
Carlos	227
Ceasar vf	284
Chaos Engine	169/187
Chuck Rock 2	183
Civilization	227
Combat Air Patrol	219
Combat Classics	209
Cool Spot	227
Cool World	173
Cyberpunks	167
Denis le Malice	195/208
Desert Strike	197
Diggers (A1200)	228
Dogfight	226
Dune 2 vf	220
Elite 2	223
F1 Grand Prix	226
F117A	216
Flashback	197
Fox Collection 2	273
Fury of the Furries	209
Genasia	217
Global Gladiators	201
Globdule	219
Goal	207
Goblins 3	247
Guy Roux Manager	259
Historyline vf	316
Indy 4 Adventure vf	337
Jump	207
Jurassic Park	185/195
Kingmaker	226
Kings Quest 6	259
Krustys Fun House	208
Lamborghini	216
Legend of Valour	257
Lemmings 2	212
Lost Vikings	211
Lotus Trilogy	217
Magic Boy	180
Maximum Overdrive	235
Monkey Island 2 vf	317
Mortal Combat	212
Nicky Boom 2	227
Nigel Mansell	189
Nord & Sud	275
Olympic Marseille Football	187
One Step Beyond	138
Perfect General vf	286
Premier Manager 2	187
Prime Mover	157
Reach for the Skies	240
Ryder Cup (A1200)	208
Silent Service 2	170
Sim Earth vf	264
Sim Life vf (A1200)	257
Simon the Sorcerer	295
Sleepwalker (A1200)	178
Soccer Kid	197
Stardust	169
Syndicate vf	212
Terminator 2	218
The Patrician vf	197
The Settlers	276
Tornado	284
Troddlers	184
Uridium 2	188
Winter Olympics	216
Wiz'n'Liz	218
Wonder Dog	165
Yo Joe	197
Zool 2	177/191

AMIGA CD32

Alien Breed Special Edit.	149
Arabian Night	105
Captive 2/Liberation	232
Castles 2	247
D Generation	170
Dangerous Streets	208
Deep Core	216
Denis le Malice	187
James Pond 2	184
Labyrinth of Time	158
Microcosm	288
Morph	168
Nigel Mansell	208
Pinball Fantasies	198
Pirates Gold	188
Seek and Destroy	178
Sensible Soccer 92/93	165
Sleepwalker	216
Trolls	198
Whales Voyage	207
Zool	198

MAC

7th Guest CD	N.C.
Goblins 3 vf	N.C.
Iron Helix CD	300
Journeyman CD	N.C.
Lunicus CD	420
Myst CD	N.C.
Populous	N.C.

PC 3.5"

A-Train vf	237
A.T.A.C.	276
Aces Over Europe vf	275
Aces of Pacific vf	293
Airbus USA	250
Alien Breed vf	219
Alone in the Dark 2 vf	346
Animation Workshop	837
Arena	N.C.
B-Wing	199
Battle Isle	273
Battlechess 4000	247
Beneath a Steel Sky	N.C.
Betrayal at Krondor	281
Bioforge	N.C.
Black Sect	213
Bloodnet	N.C.
Blue and the Grey	N.C.
Blues Brothers Juke Box	187
Bridge Omar Shariff Win	328
Brutal Sports Football	207
Buzz Aldrin	306
Cannon Fodder	N.C.
Cantona Striker	266
Carlos	216
Chessmast 4000 Turbo	270
Civilization pour Windows	268
Combat Classics 2	200
Commanche+Miss 1	352
Companions of Xanth	N.C.
Curse of the Enchantia vf	259
Dark Half	232
Darkmere	255
Darkseed vf	370
Darksun	N.C.
Daughter of Serpents	255
Day of the Tentacle vf	297
Demonsgate	N.C.
Dune 2 vf	267
Dungeon Hack	287
Dungeon Master	251
Elite 2 vf	257
Eye of the Beholder 3 vf	274
F-14 Fleet Cder	N.C.
F-15 Strike Eagle 2	138
F1 Grand Prix Microprose	272
Falcon 3.0 vf + Scenario	294
Fields of Glory vf	268
Fire & Ice	207
Flight Sim Toolkit Windows	385
Flight Simulator 5 vf	333
Fox Collection 3	268
Freddy Pharkas vf	224
Fun Radio 4	273
Fury of the Furries	N.C.
Gabriel Knight vf	245
Genesia vf	215
Goal	234
Goblins 3	215
Great Courts 2	255
Great Naval Battles	257
Guy Roux Manager vf	280
Hand of Fate vf	308
Harrier Jump Jet	295
Hired Guns	287
History Line 1914 - 1918 vf	338
Humans 2	N.C.
In Extremis	238
Inca 2 vf	254
Incredible Toons	N.C.
Indy Car Racing	250
Innocent (until caught)	296
Ishar 2 vf	217
Jack the Ripper	N.C.
Jordan in Flight	255
Jump	185
Jurassic Park	229
Kasparov's Gambit	283
King Quest 6 vf	294
Krusty Fun House	247
Lamborghini	216
Lands of Lore vf	275
Laura Bow 2 vf	281
Legacy / Ret of Phantom	281
Leisure Suit Larry 6 vf	267
Lemmings 2	254
Litil Divil	255
Lost in Time Vol 2 vf	208
Magic Candle 3	283
Master of Orion	N.C.
Might and Magic 4 vf	237
Might and Magic 5 vf	267
Mortal Kombat	198
Nigel Mansell	238
Nord et Sud	332
Oscar	214
Pacific Strike	N.C.
Perfect General vf	320
Pinball Fantasies	235
Pinball Windows	238
Police Quest 4 vf	270
Prehistorik 2	228
Prince of Persia 2	218
Privateer + Speech pack	332
Pro Tennis Tour	125
Quest for Glory 3 vf	237
Quest for Glory 4	240
Quest for Glory 4 vf	N.C.
Railroad Tycoon deluxe	N.C.
Rallye	278
Rex Nebula	224
Rise of the Robots	N.C.
Robinson Requiem vf	N.C.
Robocop 3 3D	197
Ryder Cup Golf	N.C.
Sam & Max Hit the Road vf	315
Shadow Caster	255
Sim Ant Windows	264
Sim City 2000	286
Sim Earth Windows	300
Simon the Sorcerer vf	318
Soft Karakoe disk - 1990's	160
Soft Kara disk - M.Jackson	160
Soft Karakoe Windows vf	317
Space Crusade	208
Space Hulk	267
Space Quest 5 vf	256
Spear of Destiny	257
Star Trek Judge Rites	N.C.
Starlord	267
Strike Commander+SAP	330
Stronghold vf	237
Stunt Island vf	325
Subwar 2050 vf	247
TFX	292
Terminator Rampage	278
The Even More Inc mach	289
The Patrician vf	N.C.
The Settlers	N.C.
Tornado + Op Desert Storm	320
Trolls	250
Ultima 7 Part 2 Serpent Isle	255
Ultima 7 La Porte Noire	268
Ultima 8 Pagan	N.C.
Unnatural Selection	N.C.
Winter Olympics	222
Wizardry 7 vf	N.C.
X-Wing	314

PC CDROM

Alone in the Dark 1 & Jack	326
Battle of Time - CD	270
Beneath a Steel Sky	N.C.
Bioforge - CD	N.C.
Bloodnet - CD	N.C.
Castles 2 - CD	N.C.
Chess Maniac - CD	390
Cinemania 94 - CD	487
Commanche+miss 1&2	355
Conspiracy - CD	346
Cyberrace - CD	340
Daemon's Gate	N.C.
Darksun - CD	N.C.
Day of the Tentacle - CD vf	326
Dracula Unleashed - CD	341
Dragonsphere - CD	245
Eye of the Beholder 3 - CD	286
Freddy Pharkas - CD	314
Gabriel Knight - CD	304
Goblins 3 - CD	268
Humans 1 + 2 - CD	N.C.
Inca 2 vf - CD	310
Iron Helix - CD	243
Jack the Ripper - CD	N.C.
Jurassic Park - CD	283
Koshan Consp - CD vf	N.C.
Kyrandia - CD vf	339
Labyrinth of Time - CD	N.C.
Lands of Lore vf	N.C.
Lawnmower Man (Le Cobaye)	338
Lemmings Oh No - CD	197
Lost in Time 1 + 2 - CD	347
Man Enough - CD	343
Megarace - CD	275
Microcosm - CD	307
Motor Stars - CD	375
Night Trap - CD	N.C.
Police Quest 4 - CD	N.C.
Quest & Fun - CD	296
Rebel Assault - CD	327
Return to Zork - CD	276
Rise of the Robots - CD	N.C.
Sherlock Holmes 3 - CD	500
Super Strike Commander	307
TFX - CD	373
The 7th Guest - CD	472
The Horde	N.C.
The XI hour - CD	N.C.
Tornado - CD	N.C.
Ultima Underworld 1 + 2 - CD	314
Wonderland - CD	296
World of Xeen - CD	315

MULTIMEDIA PC

SoundBlaster 2 deluxe	549
SoundBlaster Pro 2 deluxe	796
SoundBlaster 16 Basic	1135
SoundBlaster 16 MultiCD	1414
SoundBlaster 16 ASP MCD	1600
VideoBlaster	2502
Stereo Speaker Screenbeat	230
Pan CDROM Smpl vts+7G	1414
Pan CDROM Dble vts+7G +Rebel Assault	2111
Pan CDROM Dblv+SB16 +T.Acc+7G+Rebel Assault	3367

Prix modifiables sans preavis.

NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE.

REALITE VIRTUELLE PC

WorldToolKit pour Windows (VF)	13000F
3D Studio v3 (US)	20000F
i860 carte graphic	N.C.
Casque avec display steréo	N.C.
Lunettes 3D à crystaux liquides	N.C.
Polhemus FASTRAK	N.C.
Spaceball	N.C.
Souris 6D	N.C.

NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE RV

GALE FORCE JEUX
13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO
Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	ORDINATEUR	QTE	PRIX	MONTANT
			Port	30
			Total	

Nom: ....
Prenom: ....
Adresse: ....
Ville: ....
Code Postal: ....
Telephone: ....

Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa
Numero Visa: ....
Date Expir.: ....
Signature Obligatoire:

(Tous les prix sont TTC. Port: colissimo 30Fr par commande.)

MYSTIC MIDWAY PHANTOM EXPRESS

Philips CD-i

Voici que l'infâme maître de la fête foraine, le professeur Dearth, revient vous provoquer dans ce nouvel épisode intitulé "Viens faire un tour sur mes montagnes russes, mon garçon". Plus question de casser des pipes : ce sont des milliers de trucs débiles que vous allez devoir shooter. Le programme comporte huits montagnes russes correspondant à huit périodes de la vie. Ainsi, dans le premier stage, vous devrez tirer sur des couches culottes, des tétines, des biberons... De quoi vous éveiller l'esprit à n'en point douter. Bref, toujours est-il qu'il ne faut rien faire d'autre que viser, que l'on peut jouer à deux (l'un après l'autre), qu'il existe trois niveaux de difficulté et que la durée de vie d'un tel programme n'excède pas la demi-journée. Décidément, ce professeur Dearth n'est pas à la fête.

LORD CASQUE NOIR

EDITEUR : PHILIPS
45%



PEEBLE BEACH GOLF LINKS

Chouette, un nouveau jeu pour la 3DO ! Et une simulation de golf, en plus ! Hélas, même si ce jeu est chatoyant de couleurs et réaliste à souhait, la 3DO est capable de mieux, c'est sûr ! En fait, quand on lance le CD, ça commence très fort : séquences vidéo à gogo, couleurs par milliers, voix et musiques en béton... C'est après que ça se gâte, lorsque l'on part pour le parcours. Le terrain est représenté en 3D, d'un point de vue se situant derrière le golfeur. O.K., l'image est plein écran, les graphismes entièrement digitalisés, et le réalisme saisissant, mais, hormis celles des mouvements du golfeur et de la balle, les animations sont inexistantes! Pas de travellings de la mort ni de zooms qui tuent ! Je sais, je suis difficile, mais quand on voit l'incroyable Total Eclipse , et que l'on connaît les capacités de la machine dans le domaine, on trouve ça... léger. A part ça, le jeu n'est pas mauvais, sans être génialissime non plus. Une séquence de tir se déroule ainsi : on choisit la direction du tir (en fonction du vent), le club, la position des pieds, et c'est parti pour un swing d'enfer dont on contrôlera effet et puissance avec un peu d'habitude. Après, on voit la balle partir très loin, et voilà. Au moment du putt, le green se voit recouvert d'un quadrillage afin d'en apprécier plus aisément le relief. La balle réagit de façon relativement réaliste, même si quelques "bizarreries" sont à noter. Vous l'aurez compris, même s'il est peut-être l'un des plus beaux (et encore !), Peeble Beach Golf Links n'est pas le meilleur jeu de golf qu'il m'ait été donné de voir, loin s'en faut.

150

EDITEUR : T&ESOFT/PANASONIC
69%

OTHELLO





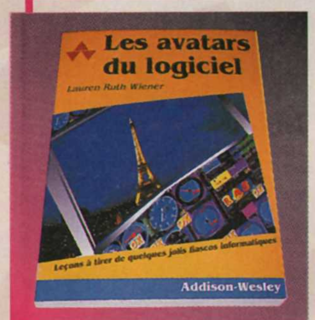
Avec Othello, un grand classique débarque sur CD-I. A priori, les 12 000 versions de l'Othello sentent le moisis à dix kilomètres : à la sortie de chaque nouvelle machine, il se trouve toujours un éditeur ou un autre pour commercialiser un jeu de ce type, généralement suivi d'un Poker. Heureusement, Philips montre avec ce titre que les a priori sont souvent mal fondés. Certes, le principe du jeu n'évolue pas, mais la présentation et l'environnement général rendent ce produit très attractif. CD-I oblige, Othello bénéficie des apports du multimédia. A moins que vous ne préfériez jouer simplement avec un "damier" en vue de haut (comment appelle-t-on un damier, dans Othello ? Un mouchoir ?), vous pourrez utiliser une vue en 3D dans laquelle vous jouerez contre un adversaire surprenant : au choix, Albert Einstein ou Léonard de Vinci ! Ces derniers, joués par des acteurs costumés, s'expriment en français et sont assis dans un décor en rapport avec leur époque (salle d'université pour Albert et intérieur baroque pour Léonard). Pendant la partie, ils s'animent et déplacent leurs pièces à la main et parfois s'adressent au joueur. Point intéressant, il est possible d'obtenir une aide pendant la partie et aussi de découvrir le jeu, présenté par Léonard. Bref, voilà qui prouve qu'on peu faire du beau avec du vieux, faute de neuf.

Moulinex

EDITEUR : PHILIPS INTERACTICE MEDIA
72%

le coin des bonnes feuilles

Généralités



LES AVATARS DU LOGICIEL, LES LEÇONS À TIRER DE QUELQUES FIASCOS INFORMATIQUES

de L.R. Wiener, Editions Addison-Wesley France, 276 pages, 148 F.

Dans un monde géré par des machines et des processeurs, il est inévitable de trouver des aberrations : bugs, virus en tout genre... Avec tout plein d'exemples de ratés : le système de réservation SNCF Socrate, les déboires de l'Aribus A230, une grand-mère de 106 ans convoquée en classe de CP car le logiciel ne savait compter que jusqu'à 99 ans... Fascinant, voire "flippant".

Logiciels



LE LIVRE D'OR DE 3D STUDIO 3.0

par E. Forsans. Editions Sybex, 1.330 pages plus 1 CD-ROM PC. 248 F les deux volumes.

Chez Sybex vient de paraître le "Livre d'Or" de 3D Studio. Cet ouvrage en deux volumes fait un point complet sur les commandes et techniques mises en œuvre pour utiliser le logiciel d'Autodesk. Un CD-ROM pour PC, inclus dans le volume 1, comporte des exemples de films, textures, objets 3D et images 24 bits. A la fois guide et manuel d'apprentissage, ce livre d'or comporte près de mille illustrations.

LE GRAND LIVRE DE AUTODESK 3D STUDIO VERSION 3

par C. Immler. Editions Micro Application, 918 pages plus 1 CD-ROM PC et une disquette. 245 F.

Un peu moins complet que l'ouvrage de Sybex, "Le Grand Livre" aborde les commandes et effets principaux de 3DS. Livré avec un CD riche d'exemples, mais ne comportant pas d'animations précalculées, on l'appréciera cependant pour les nombreux objets en fil de fer.



MODE D'EMPLOI FLIGHT SIMULATOR 5

de F. Dille et F. Raudszus, Editions Sybex, 200 pages, 59 F.

L'ensemble des menus et des instruments de FS5 expliqués en long, en large et en travers. La grande partie consacrée à la radio-navigation, aux manœuvres de base (décollage/atterrissage, virages, etc.), au vol à voile et au Learjet, est probablement la plus intéressante.

Matériel



LE GUIDE DE L'ACHETEUR PC

de F. Louguet, Editions Dunod Tech, 192 pages, 62 F.

Un ouvrage très pratique, qui explique tous les termes à connaître, et notamment tous les composants et périphériques d'un PC. Avec tout plein de conseils pour choisir au mieux les éléments de votre future configuration : carte-mère, stockage magnétique et optique, cartes sonores, etc.



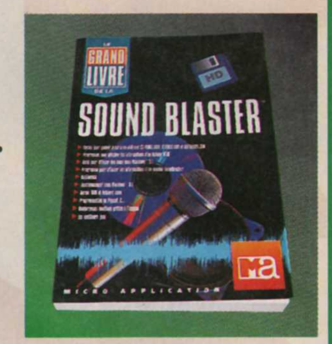
LE GUIDE DU DÉPANNAGE PC

de H. Lilen, Editions Dunod Tech, 288 pages, 95 F.

Un véritable service de maintenance à domicile, hormis le fait que vous êtes le dépanneur-technicien. Toutes les mesures à prendre quand on a des problèmes avec ses fichiers de démarrage, sa carte-mère, ses lecteurs... sans oublier l'éternelle menace des virus. Très technique, et pour cause !



LE GRAND LIVRE DE LA SOUND BLASTER



de A. Stolz, Editions Micro Application, 450 pages + disk, 195 F.

Un livre très technique, qui intéressera tous les programmeurs en herbe puisque malgré son titre, il traite dans une large part (les 2/3 du bouquin) de la programmation de la Sound Blaster. Toutes les sources des exemples sont d'ailleurs fournies sur la disquette jointe.

COMPRENDRE ET BIEN EXPLOITER SON AMIGA

par Y. Brazeau, D. Garant et L. Lafontaine. Editions Le Grand Moulin. Distribution Someware. 257F

Si, depuis l'achat de votre A1200 ou A4000, vous étiez un peu perdu sur le Workbench 3.0, si le mot "Shell" n'exprimait pour vous que des stations services, voilà peut être l'occasion de voir le bout du tunnel. "Comprendre et bien exploiter son Amiga" se propose de vous prendre par la main pour vous entraîner dans une initiation complète à votre bécane sur plus de 500 pages. Pratiquement toutes les composantes de l'univers Amiga sont traitées, depuis l'apprentissage du maniement de la souris (!) jusqu'aux fonctions avancées du Shell en passant par les applications vidéo ou musicales. De plus, l'ouvrage est livré avec deux disquettes bourrées de petits utilitaires divers, installables dans la plupart des cas en "outil" sur le Workbench. Bref, si vous destinez votre Amiga 32bits à d'autres applications que le jeu et ne savez pas trop par où commencer, "Comprendre et bien exploiter son Amiga" devrait rapidement devenir votre livre de chevet. Le livre devrait être disponible dans les FNAC à l'heure ou vous lisez ces lignes, mais si vous éprouviez des difficultés à vous le procurer, n'hésitez pas à le commander à : Someware, 27, rue Gabriel Péri, 59186 ANOR.

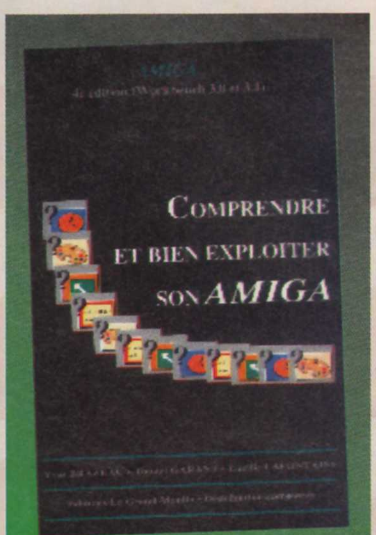


TABLEAU RECAPITULATIF

NOM	STANDARD	GENRE	NOTICE	NBRE DE JOUEURS	TAILLE DISQUE DUR	NBRE DE DISC	EXTENSION MEMOIRE	CONTROLE	VIDÉO	CARTE SON S.B = SOUNDBLASTER	CONFIGURATION MINIMUM	CONFIGURATION CONSEILLE	NOTE	PRÉVU ET DISPO SUR
ARMAETH	PC	ROLES	VO	1	5 MO	3	2 MO	SOURIS CLAVIER	VGA	SB, ADLIB	386 DX 33	486 DX 33	85%	
ARMOUR GEDDON 2	AMIGA	SIMULATION/WARGAME	NC	1		2	1MO	SOURIS/CLAVIER/JOYSTICK			A500	A1200	83%	
BATTLE ISLE 2	PC CD-ROM	WARGAME	VF	7		1 CD	4 MO	SOURIS, JOYSTICK	VGA	SB, ROLAND, ADLIB	386 DX 33 CD SIMPLE VITESSE	486 DX 66 CD DOUBLE VITESSE	90%	PC DISK
BUBBA & STICK	CD32	PLATES-FORMES	VF	1	1 MO	1		JOYPAD					85%	DISPO AMIGA
CANNON FODDER	PC	ACTION	VF	1	4 MO	2	4 MO	SOURIS	VGA	SB, ROLAND, ADLIB	386 DX 33	486 DX 33	91%	DISPO AMIGA
HUCK ROCK	CD32	PLATES-FORMES	VF	1		1 CD	2 MO	JOYPAD						DISPO AMIGA
DONK	CD32	PLATES-FORMES	VF	2		1 CD	2MO	JOYPAD					75%	AMIGA
DRAGON SPHERE	PC CD-ROM	AVENTURE	VF	1	4 MO	1 CD	4 MO	SOURIS, JOYSTICK	VGA	SB, ROLAND, ADLIB	386 DX 33 CD SIMPLE VITESSE	486 DX 33 CD SIMPLE VITESSE	91%	PC DISK
FLEET DEFENDER	PC	SIMULATEUR	VO	1	14 MO	4	4 MO	JOYSTICK, SOURIS, CLAVIER	VGA	SB, ROLAND, PROAUDIO, GM	386DX, CARTE SON, SOURIS	486DX2, CARTE VIDEO LOCAL BUS	87%	
GLOBAL EFFECT	CD32	SIMULATION	NC	1		1 CD	2MO	JOYPAD					85%	DISPO PC ET AMIGA
HERO QUEST 2	AMIGA	ROLES	VF	1		3	1MO	SOURIS					70%	
INNOCENT UNTIL...	AMIGA	AVENTURE	NC	1		10	1MO	SOURIS					72%	PC
INRENATIONAL KARATE	CD32	ARCADE	VF	2		1		JOYPAD					75%	DSIPO AMIGA ET ST
JOHN MADDEN FOOT	3DO	FOOT AMÉRICAIN	VO	2		1		JOYPAD					91%	CONSOLES
LIBÉRATION	AMIGA	ROLES/AVENTURES	VF	1		5	1MO	SOURIS					85%	DISPO CD 32
MICROCOSM	CD32	ARCADE	VF	1		1 CD		JOYPAD					90%	DISPO PC-CD, PREVU CD-I
MYST	PC CD-ROM	AVENTURE	VO	1	4 MO	1 CD	4 MO	SOURIS	SVGA	SELON WINDOWS	386 DX, WINDOWS, CDROM	486 DX, 8 MO DE RAM, CD DOUBLE VITESSE	95%	DISPO MAC CD ROM
MYSTIC MIDWAY PHANTOM EX.	CDI	ARCADE	VF	1 OU 2			1 CD						45%	
NICK FALDO GOLF	CD32	GOLF	VF	4		1 CD	2MO	JOYPAD					84%	PC
OTHELLO	CDI	STRATÉGIE	VF	1		1 CD		JOYPAD					72%	
PEEBLE BEACH GOLF	3DO	GOLF	VO	1		1		JOYPAD					71%	
STARLORD	PC	STRATÉGIE, SIMULATION	VF	1	7MO	3	4MO	SOURIS, JOYSTICK, CLAVIER	VGA	SB, ROLAND, ADLIB	386 SX 25	386 DX 33	86%	
SUPER PUTTY	CD32	ARCADE	VF	1		1		JOYPAD					84%	DISPO AMIGA
THE HORDE	3DO	STRATÉGIE, ARCADE	VO	1		1 CD		JOYPAD					90%	PC
ULTIMA 8 - PAGAN	PC	JEU DE ROLES	VO	1	35 MO	8	4 MO	SOURIS CLAVIER		ADLIB SOUND-BLASTER PRO-ROLAND MT32	486DX-33 4 MO RAM	486DX2-66 8 MO RAM	93%	
UNNECESSARY ROUGHNESS	PC	FOOT AMÉRICAIN	VO	2	1 MO	3	1	CLAVIER/SOURIS/JOY	VGA/SVGA	ADLIB/SB/ROLANDMT32/ PROAUDIO SPECTRUM /MICROSOFT WINDOWS SOUND SYSTEM				
WASHINGTON	PC	DATA DISQUE	VO	1	11 MO		4 MO	SOURIS JOYSTICK CLAVIER	SVGA	SB, ADLIB	486 DX 33	486 DX 66 VLB	80%	
WIZARD	PC	ROLES	NC	1	7MO	3	4MO	SOURIS	VGA	SB, ROLAND, ADLIB	386 SX 25	386 DX 33	81%	
ZOMBIE DINOS	CDI	AVENTURE, ÉDUCATIF	VF	1		1 CD							88%	
ZOOL 2	A1200	PLATES-FORMES	NC	2		2	2MO	JOYSTICK					60%	DISPO AMIGA ET PC

Notation des tests : 90%-Exceptionnel• 80%-Trés bien• 70%-Bien• 60%-Pas mal• 50%-Moyen• 40%-Bof• 30%-Mauvais• Moins de 20%-Totalement nul.

Amiga

Achat

Dép. 33 Achète ou échange nbx softs CD 32. Demaner Hervé Auzière 29 Rue Ramonet 33000 Bordeaux tel au 56 44 58 50.

Dép. 58 Achète sur Amiga 500 Deuteros (original) avec notice en français si possible. Prix raisonnable. Contacter Christophe après 19 au 86 59 38 67.

Dép. 67 Achète lecteur externe HS ou à très bas prix. Cherche contacts pour A1200. Contacter Eric au 88 67 01 75 ou Ennifar Eric 6 Rue Léon Hoerlé 67540 Ostwald.

Dép. 77 Cherche lecteur externe 3 1/2 pour Amiga en bon état à 200 Frs. Rodolphe au (1) 60 65 79 08.

Contact

Dép. 6 Cherche contacts sur A500 rapides, durables et sympas. Contacter Le Goaziou C. Bat. 11 Esc. 79 90 Boulevard Paul Montel 06200 Nice.

Dép. 11 Cherche super bon codeur pour développer jeux de tir sur A1200 (sérieux). Demander Arnaud au 68 45 38 77.

Dép. 13 A500+ cherche contacts pour échanger nbx jeux sur 600, envoyer liste jeux, sérieux rapide. Baudet Julian 298 Avenue de Montallivet 13012 Marseille ou au 91 06 71 39.

Dép. 21 Cherche contacts sérieux et durables pour échange, envoyer liste, vendeurs s'abstenir. Barbote Francis 3 Rue du Petit Paris 21700 Corgolqin.

Dép. 29 Cherche contacts sérieux sur Amiga 500 pour échange dans le Finistère. Contacter Mr Calvez au 98 29 53 84 à toute heure.

Dép. 31 Cherche contacts sur Amiga 500, recherche aides pour Amberstar, échanges jeux et docs. Contacter Mr Maume Christophe 28 rue J. Chaptal 31400 Toulouse ou tel au 61 20 73 10 après 19 h.

Dép. 33 A500/1200 échange news et oldies, débutants acceptés. Envoyez D7 pour liste à Mounissens 3199 Chemin Pavin 33140 Cadaujac.

Dép. 34 Echange ou vends jeux sur Amiga 1200. Ted Herbault 22 Quai du Verdanson 34000 Montpellier ou 67 72 05 99.

Dép. 45 Cherche contacts sur Orléans et agglomération. Tel au 38 61 46 71 et demander Philippe.

Dép. 49 Recherche un graphiste sur DPaint et sur A500 1 Mo. Envoi de dessins par correspondance, envoyez démos à Chene Youen La Bretonnerie 49123 Champtoce.

Dép. 52 Vends jeux utils, démos sur tous Amiga à très bas prix. Echange possible. Contacter Olivier Rundstadler 23 Rue St Vallier 52000 Charandes ou au 25 03 74 61.

Dép. 56 Echange jeux, utilitaires, démos sur A500. Ecrire à Mr Le Hebel Jérôme, Ty Doua Langombrach 56690 Landaul ou tel au 97 24 57 13.

Dép. 57 Vends news sur A500/1200 à bas prix sérieux, débutants acceptés. Contacter Marc Vappiani 25 Boucle de Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67 le week-end.

Dép. 60 Cherche contacts sur Amiga. Envoyer liste à Mr Sarrazin Fabrice 7 Allée Colette 60000 Beauvais.

Dép. 62 Cherche contacts sérieux sur Amiga 1200. Contacter Tanchon David Résidence Le Vallon Appt 50 16 Allée de Bourgogne 62200 Boulogne sur Mer tel au 21 32 05 47.

Dép. 62 Echange jeux sur A500. Poosède nbx programmes. Envoyer liste sur disks ou papier à Thomas david 20 Chemin d'Aix 62143 Angres.

Dép. 62 Cherche contacts sur A500. Delhomel Anthony 10 Rue de Douai 62300 Lens.

Dép. 62 Echange jeux sur A500 possède nbx softs, envoyer liste à David Thomas 20 Chemin d'Aix 62143 Angres.

Dép. 64 Recherche contacts sur Amiga 600/1200 pour échange ou vente programmes, débutants bienvenus. Jean-Marc Rousseau 10 Résidence Vert Pré Rue de Ausquette 64600 Anglet.

Dép. 64 Cherche contacts sur Amiga pour échange ou vente à bas prix, débutants bienvenus, écrire à Jean-Marc Rousseau 10 Résidence Vert Pré 156 Rue de Hausquette 64600 Anglet.

Dép. 68 Clic Fanzine et Club dédiés aux jeux vidéo micros et consoles crées en tout légalité sans but lucratif. Minitel MIGATEF (16) 33 94 60 10 (*Clic). Clic 16 Rue du Textile 68120 Pfastatt.

Dép. 72 Echange ou vends sur Amiga : Genesia contre Combat Air Patrol. Roques Frédéric 77 Avenue Cordelet 72000 Le Mans tel au 43 77 03 31.

Dép. 75 Echange, vends news et oldies sur A500 et A1200 et PC. Legueret Stéphane 23 Bis Rue du Télégraphe 75020 Paris.

Dép. 75 Echange jeux sur Amiga 500. Contacter Carlos Batista 79 Rue Penety 75014 Paris.

Dép. 77 Collectons et diffusons le Top du DP amiga 2.0/3.0, catalogue sur disquette contre 4 timbres à 2,80 Frs (DP en cadeau). Axia Difusion DP 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép. 77 Cherche contacts sérieux sur Amiga 1200/500. Contacter à partir de 16 h 30 Sabarot Christian 5 Résidence Chataigners 77270 Villeparisis tel au 64 67 08 60.

Dép. 77 A500 sérieux, rapide échange ou vends news sur région parisienne. Cherche Bedroom Olympiad et la doc de combat de Combat Air Patrol. JM Gottar 11 Avenue Zibeline 77240 Cesson ou tel au 64 41 67 34.

Dép. 80 Cherche contacts sérieux sur A500. Contacter Dartus Romuald 30 Rue de Dreuil 80730 Saveuse au 22 54 11 25 après 19 h.

Dép. 80 Cherche contacts sérieux et rapides sur A600/1200 pour échanges. Envoyer liste à Delavenne Olivier 2 rue des Moineaux 80700 Roye.

Dép. 82 Cherche contacts sérieux et durables sur A500/1200, envoyer vos listes à, Barthere Pascal 110 Boulevard B. Doumerc 82000 Montauban tel : 63 66 53 20.

Dép. 88 Cherche contacts sérieux sur 500/600 pour échanges jeux et démos possède news et oldies. Contacter Fabien Delacroix 789 Rue d'Epinal 88390 Darnieulle.

Dép. 91 Amigamag le super Fanzine vient de paraître 10 +frs (frais de port compris), 36 pages avec le test de Mortal Kombat 2 sur Arcade. campanella 4 E Rue Chatillon 91 Juvisy.

Dép. 91 Le fanz Amiga-Mag vient de sortir super tests : Mortal Kombat sur CD-32 et le 2 sur Arcade. Ecrire à Amiga-Mag 4E Rue de Chatillon 91260 Juvisy sur Orge.

Dép. 95 Cherche codeurs et graphistes motivés pour conception de jeux sur A1200. Erc Montoya 2 Traverse de l'Imprévu 95800 Cergy ST Christophe.

Dép. 95 Cherche grapistes e programmeurs motivés pour réalisations, nbx projets de jeux, pas sérieux s'abstenir. Montoya Eric 2 Traverse de l'Imprévu 95800 Cergy St Christophe.

AMIGA:

Vente

Dép. 95 Vends jeux à bas prix pour Amiga 500/1200. Franck Viel 118 Avenue Gaston Vermeire Appt 131 95340 Persan. Tel au 30 34 58 78.

Dép. 6 Vends jeux sur ST et Amiga. Joindre une enveloppe timbrée 4,50 Frs + 1 disquette pour liste à Conan BP 112 06220 Vallauris.

Dép. 6 Vends A500 étendu à 1 Mo; lecteur externe, moniteur 1084S, souris, 2 joys, nbx jeux, démos, utils, docs : 3500 Frs à débattre. Contacter Loïc au 93 20 09 83.

Dép. 7 Vends Amiga 500 1 Mo : 1000 Frs. Lot 400 disks DD : 1000 Frs. Imprimante Panasonic KXP1123 : 1400 Frs.Le tout à 3000 Frs. Tel au 75 41 42 46.

Dép. 11 Vends jeux sur Amiga 500. Contacter au 68 27 48 13 ou 32 Avenue Léo Lagrange 11200 Lezignan.

Dép. 13 Vends jeux sur A1200/500 à bas prix. Contacter Broucke Jimmy 5 Avenue J. Moulin 13580 La Fare les Oliviers.

Dép. 14 Vends Amiga500 (1 Mo), moniteur, lecteur externe, joys, nbx jeux et utilitaires, livres et docs prix sacrifié. Tel : 31 80 79 63 (le soir) et demander Jean.

Dép. 22 Vends jeux sur A500/1200 à petits prix. Débutants acceptés. Tel à Roman au 96 29 31 87.

Dép. 22 Vends news A500/1200 à bas prix. Contacter David au 96 34 36 78.

Dép. 25 Vends 8 jeux originaux, lot de 270 disks 3,5" (avec démos, DP...), 3000 revues Micro. Prix à débattre, le tout sur Amiga. Tel du dimanche au jeudi après 20 h au 81 80 91 97.

Dép. 29 Vends originaux, une vingtaine de titres, prix entre 70 et 100 Frs : Black Crypt, Flames of Freedom, Colonel Bequest, Gobliins II, Gold Rush etc... Tel le soir au 98 05 34 22.

Dép. 33 Vends Amiga 500 (Ram 1 Mo), nbx programmes originaux (Genesia, civilization..) : 600 Frs à débattre. Tel au 56 79 14 76.

Dép. 35 Vends jeux, utilitaires pour A500 et A1200. Tel au 99 80 27 87.

Dép. 37 Vends jeux Amiga 500/600/1200 ou échange contre jeux Pc de préférence sur Tours. Débutants bienvenus. Brault Anthony 11 Mail David d'Angers Appt 132 37000 Tours ou tel au 47 38 46 67.

Dép. 44 Vends amiga 500, extension mémoire 512 Ko, lecteur eterne 3"1/2 moniteur couleur 1084S, souris, 30 jeux : 3200 Frs. Tel au 40 40 16 91 le soir, Mr Huvelin.

Dép. 45 Vends A500 ext 1 Mo : 500 Frs, jeux originaux Dune 2, Globale Effect, Ishar 2, Genesia, etc 75 Frs le jeu. Munier Jean-Marc 62 Route de Blois 45740 Lailly ou tel au 38 44 73 16 avant 20 h.

Dép. 45 Vends 500, 1 Mo, souris, péritel : 1500 Frs, Action Replay 3 pour A500 : 400 Frs, extension mémoire 1,5 Mo pour A500 : 500 Frs. Contacter Gérard au 38 93 17 51.

Dép. 48 Vends jeux originaux (Crazy Cars 3, Ishar, 3D Kit 2). Tel au 66 48 32 28 après 19 h du lundi au vendredi.

Dép. 50 Vends jeux sur Amiga 500. Prix très bas. Envoyer enveloppe timbrée pour liste. Belin Jacques Hameau Liot Letheil 50840 Fermanville.

Dép. 51 Vends ou échange jeux sur A500 et A1200. Cherche Deluxe Paint 4 AGA et JDR sur Amiga. Taubert Vincent 2 Rue du Pont 51530 Giry ou tel au 26 57 61 10.

Dép. 55 Vends ou échange jeux amiga 500/1200. Vends imprimante Philips 1453, 24 aiguilles : 1400 Frs. Tel au 64 27 36 54 après 19 h demander Tombolan Sebastien.

Dép. 57 Vends news A500/1200 à bas prix. Contacter Melis Renato 33 Rue du Puits Simon 57350 Stiring.

Dép. 58 Vends news pour A500/1200. Recherche ACtion Replay MKIII pour A1200. Contacter Modoux Jacques Le Bourg 58800 Hery.

Dép. 58 Vends New pour A500/1200. Recherche Action Replay KIII pour A1200. Contacter Modoux Jacques Le Bourg 58800 Hery.

Dép. 59 Vends Amiga 500 avec extension et jeux, logiciels : 1000 Frs, compil originaux pour Amiga. Contacter Charly au 78 48 20 02 entre 18 et 20 h.

Dép. 59 Vends ou échange jeux sur Amiga 500/600/1200. Contacter Frédéric entre 18 et 21 h au 20 56 91 03.

Dép. 59 Vends Amiga 500, ext 512 Ko, moniteur couleur 1085S, nombreux jeux (50 environ), 2 manettes, souris, cable péritel : 3000 Frs. Demander Xavier au 20 09 98 97 après 18 h 30.

Dép. 59 Vends A1200, 8 originaux (D. Paint 4, 3D Kit, Dune...), 100 disks (jeux, utils...) : 2400 Frs. Vends Duo-R, 5 jeux (Kabuki...) : 2000 Frs, IMD, 4 jeux : 850 Frs possibilité vente séparée. Martial au 27 74 00 37 de 19 à 21 h.

Dép. 59 Vends Amiga 500 1 Mo, souris, accessoires, nbx jeux, utilitaires, 3 joysticks : 1670 Frs. Contacter Benoît Caffray au 20 90 10 30 ou 1 Impasse du Vert Gazon 59147 Gondécourt.

Dép. 62 Vends Amiga 500, ext. 512 Ko, Nordic Power, 14 jeux originaux, livre "Bien débuter sur Amiga", le tout 2000 Frs. Contacter Christophe au 21 26 11 34.

Dép. 62 Vends pour Amiga, une manette Zip-Stick triple Fire Toute neuve 75 Frs. Vends sur A500/500+/2000, ADI CM1 30 Frs, vends sur CD32 Nigell Mansell 100 Frs (CD). Tel : 21 04 53 82.

Dép. 66 Vends A500 1 Mo, lecteur externe, imprimante, nbx jeux récents : 2000 Frs + grand écran Matchline. Tel au 68 92 61 38 et demander Jean-Michel.

Dép. 71 Vends 100 disks 3"5 DFDD vierges sans erreurs : 350 Frs les 100, 200 Frs les 50, + 30 Frs de frais de port. Tel au 85 87 15 08 (Nicolas) ou 80 21 34 52 (Frédéric).

Dép. 72 Vends ou échange Genesia (original) contre Combat Air Patrol. Vends Mac 1 Mo avec DD 20 Mo. Roques Frédéric au 43 77 03 31.

Dép. 72 Vends Genesia sur Amiga ou échange contre Combat Air Patrol. Roques Frédéric 77 Avenue Cordelet 72000 Le Mans ou tel au 43 77 03 31.

Dép. 73 Vends Amiga 500 + ext 512 Ko + moniteur couleur 1083S + lecteur ext + souris Logitech + tapis + disquettes (+ de 200) + originaux. Prix : 3000 Frs. Contacter Yann après 18 h au 79 70 07 15.

Dép. 73 Vends jeux A500/1200 à prix intéressant. Mr Moerenhout 124 Place St Leger 73000 Chambéry ou LAurent au 79 85 61 32.

Dép. 74 Vends imprimante matricielle Panasonic KX P1123, panneau opérateur EZ 20 fonctions, tampon 6 Ko tbe (JMS servi) + Kinwords 3.0 (texte) : 1500 Frs. Appelez au 50 22 80 83 après 18 h.

Dép. 75 Vends A1200 sous garantie, HD 60 Mo, un tas de trucs (softs tous genres), WB 3.1 : 3500 Frs à débattre 4000 Frs avec écran, tel pour tout renseignement à David au 39 58 33 84.

Dép. 75 Vends CDTV ocmplet, 6 CD pas cher, vends Canon BJ 300, driver canon 2000. Acète GForce F40 pour 2000, mem 32 bits. Faire ofre au 40 40 03 95 demander Christopher.

Dép. 77 Vends Amiga 500 avec moniteur 1083, clavier, nbx jeux, 1 joy, manuels. Possède aussi nbx disquettes news pas chères. Tel au 64 08 42 22 prix 3000 Frs.

Dép. 77 Vends jeux Amiga : Elite 2, Hired gun : 100 Frs chaque et vends jeux bas prix, échange sur Amiga 1200. Vends nbx jeux PC ainsi que disks HD vierges. Tel au 60 04 34 60.

Dép. 78 Vends Amiga 500 1 Mo, lecteur externe, joys, souris, nbx jeux, boite de rangement : 2000 Frs. Contacter Laurent au 39 73 69 32.

Dép. 78 Vends amiga 500 1 Mo, lecteur externe, souris, 2 joys, 100 disks, boite de rangement, le tout 2000 Frs. Contacter Laurent au 93 73 69 32.

Dép. 78 Vends jeux Amiga 1200 à bas prix. Chassery Eric 12 Allée Louis Nooeres 78260 Achères.

Dép. 78 Vends Amiga 500, extention de mémoire, lecteur externe, écran Atari SC1425, 250 disks, 2 joysticks, cable Link. Le tout 2800 Frs, tel au 30 41 09 92 et demander Laurent.

Dép. 83 Vends jeux sur Amiga. Contacter Chancey David 68 Cours Lafayette 83000 Toulon ou au 94 24 96 26 après 18 h.

Dép. 83 Vends A500 (1 Mo) + 100 disks de jeux, boites de rangement : 2000 Frs à débattre. Tel au 94 27 26 97.

Dép. 84 Vends jeux originaux neufs à prix intéressants. Tel au 90 40 07 78 après 18 h.

Dép. 91 Vends A500 Plus + souris + tapis + 2 joysticks + nbx jeux et utils. canons, comme neuf, vendu avec Ram 1.3 et revues, valeur 5000 Frs et vendu 3000 Frs à débattre. Tel au 60 75 52 49.

Dép. 91 Vends nbx jeux pour Amiga 500 entre 50 et 75 Frs, demander Yoann au 64 91 30 18.

Dép. 91 Vends lecteurs 3"1/2 : 280 Frs, vends 150 disks 3"1/2 : 280 Frs, scanner à main : 600 Frs. Tel au 60 46 28 06.

Dép. 91 Vends Amiga 500 1 Mo EGA en très bon état, nbx jeux, souris, 3 joysticks, écran 1084 couleurs, docs : 2500 Frs à débattre. Vends CPC 6128 : 1000 Frs. Tel au 69 30 27 96 à David.

Dép. 92 Vends, échange jeux bas prix sur Amiga 500 et 1200. Demander Yannick au 47 99 55 36 après 18 h.

Dép. 92 Vends A500, 512 Ko, accessoires : 130 Frs. Tixier Jean-Pierre au 46 02 60 58 (répondeur si absent).

Dép. 92 Vends A500+, 1 Mo, ext 1 Mo, 2ème lecteur Anti-virus, péritel, 2 joys, jeux, démos, nbx livres, Amos Basic, excellence, démo Maker : 3500 Frs. Tel au 46 56 99 20 après 18 h.

Dép. 92 Vends Amiga 500 1 Mo, moniteur couleur, 2ème lecteur, 150 jeux, joys, boite de rangement, le tout : 2500 Frs. Tel au 46 31 96 21 à Pascal après 19 h.

Dép. 92 Vends A500 (1 Mo), lecteur externe, moniteur couleur, 2 souris (1 optique), 50 jeux, 2 joys, boite de rangement : 2500 Frs. Contacter Stéphane au 42 37 96 48 (après 18 h).

Dép. 93 Vends jeux à très ba sprix sur A500/1200. Contacter Bernard au 43 09 98 38 à Neuilly sur Marne.

Dép. 93 Vends Amiga 500, 1 Mo, jeux, souris, joy, moniteur couleur : 2500 Frs. Demander Yann au 43 83 73 85.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga, très bas prix. Demandez liste à Trulan Christian 59 Rue de Francevile 93220 Gagny ou tel au (16-1) 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga et PC. Contacter Jean Caeyman 21 Boulevard du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand tel au 43 03 74 12.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga et Pc. Contacter Caeyman JN 21 Bd du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand ou au 43 03 74 12.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga 500/1200 à très bas prix. Tel au 43 88 05 27 Mr Bellay.

Dép. 93 Vends jeux Amiga et PC à très bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends jeux sur tous Amiga, demander liste. Coin Patrick 54 rue de Franceville 93220 Gagny.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga et PC à bas prix. Contacter Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou au 43 08 15 53.

Dép. 94 Vends A500+, Workbench VO, TBE : 1500 Frs + cartouche MK3 + doc VF : 300 Frs. Tel à Nicolas au 48 99 97 99 sur Créteil et environ si possible de 17 à 19 h.

Dép. 95 Vends A500 (1 Mo), souris, tapis, manette infra-rouge, lecteur externe, lecteur CD-Rom, Rackball, CD, disks : 2500 Frs. Tel au 34 11 29 89 (après 19 h) et demander Fabrice.

Dép. 95 Vends A1200 DD 80 Mo, écran 1083S, utils (Devpac, GFA...), livres, jeux (Echecs...), DSS + 150 disks (DP, démos) + souris, Trackball, 2 joys infrarouge : 6000 Frs. Demander Frédéric au 30 96 73 69 après 18 h.

Dép. 95 Vends jeux originaux Amiga : Legend of Kyrandia : 150 Frs, Flashback et John Madden Football : 100 Frs. Contacter Grégoire au 34 64 47 20 après 20 h.

Dép. 95 Vends jeux originaux Amiga : Wing Commander, GP, Elvira II, Lemmings, Magic Pockets, Gods, le tout 500 Frs et séparément 100 Frs. Contacter Alain au 39 59 40 85 après 18 h 30.

Atari

Contact

Dép. 13 Cherche contacts sur Atari et Amiga possède : The Settlers, Globdule, Bubba n Stick etc sur Amiga. Sur Atari : Goal, Manager 94, Elite 2. Appeler au 90 58 21 42 et demander Jean-Luc.

Dép. 41 Cherchons contacts Lynx pour créer journal, envoyez vos coordonnées et recevez gratuitement notre canard. Ecrire à Leaute Martial 13 rue de la Mouée 41500 Mer.

Dép. 50 Echange ou vends nbx titres sur ST, news, utils ou autres. Réponse rapide assurée. Contacter Jean-Marc au 33 07 18 71 le soir.

Dép. 51 Echange jeux Atari ST ou contre jeux Amiga 1200. Contacter Eric Konstanty 42 Rue d'Aussignemont 51340 Blesme.

Dép. 95 Cherche contacts sur STE rapide. Contacer Gaget Yann 6 Rue St Exupery 95210 St Gratien, achète 1040 STF ou STE entre 1000 et 1500 Frs.

Vente

Dép. 6 Vends Atari 520 STE 4 Mo, Emulateur PC, écran SM124, lecteur externe 3"1/2 et + de 1000 programmes : DP, jeux, utils, démos etc. Contacter Emmanuel au 93 75 32 96 après 20 h.

Dép. 7 Vends Atari 520 STE, moniteur couelur, souris, 1 joy très nbx jeux récents, disks vierges : 3500 Frs. Lionel au 75 64 07 18.

Dép. 24 Vends 40 originaux tbe sur ST à bas prix. Contacter Michel le soir au 53 09 81 59.

Dép. 30 Vends Atari 1040 STE, écran couleur SC122, nbx jeux, souris, joystick, revues, boite de rangement, le tout en bon état pour seulement 2000 Frs. Tel au 66 20 04 00.

Dép. 38 Vends à aventurier fou ou stratège 28 originaux STF/E : Bat 2, Ishar 2, Fascination, Explora 3, Loom, Captive, Croisière pour un cadavre, dominium, Operation STealt : 700 Frs. Tel au 76 90 85 20.

Dép. 42 Vends 1040 STF avec Select. Face, joys, souris, nbx logiciels, tbe : 1700 Frs. Tel 77 66 89 06.

Dép. 49 Vends jeux pour Atari pas chers. Possibilité échanges. Panchevre Xavier Les Mauvrets 49800 Brain sur l'Authion.

Dép. 59 Vends 1040 STE, joys, souris, tapis, jeux, boite de rangement, revues, écran couleur, manuels, logiciel de dessin : 2000 Frs. Vends jeux sur Atari, liste sur demande. Tel au 27 88 48 85 demander Stéphane.

Dép. 59 Vends 1040 STF (DF), 110 disks jeux et utils avec doc (3D Kit, DCK...), souris Logitech : 1000 Frs. Contacter Laurent entre 19 et 20 h au 20 86 92 61.

Dép. 86 Vends Atari 520 STF, en bon état, 2 joys, 1 souris, kit de téléchargement (avec logiciel) et des tonnes de jeux (Vroom,Multi...) , rallonge joys, écran TV inclus ou séparé, le tout en bon état. Tel au 49 53 19 72 le soir.

Dép. 89 Vends nbx jeux (news, oldies) sur ST à un prix très intéressant. Munoz José BP 3 89010 Auxerre. Tel au 86 46 69 54 après 19 h 30.

Dép. 92 Vends Atari 1040 STF avec plusieurs jeux originaux récents tout style : 1500 Frs à débattre. Tel au 47 33 64 79 et demander Yann.

Dép. 93 Vends 520 STF + 11 originaux + disks + 2 joys : 500 Frs. Alexandre au 43 08 87 85.

Dép. 94 Vends 520 STE, moniteur couleur, disks, boite de rangement, souris, 2 joys, tbe : 2500 Frs, synthé Yamaha, raccord Midi pour 2500 Frs ou le tout pour 4000 Frs, Frédéric au 49 30 25 33.

Dép. 94 Vends 1040 STE, news, joys : 1200 Frs, écran SM124 : 750 Frs, écran SC1435 : 1500 Frs, lecteur 5"1/4 + 600 jeux : 1500 Frs, lecteur 3"5 : 350 Frs, imprimante SC1435, 124D : 1200 Frs . Demander Olivier au 48 73 93 57.

Dép. 95 Vends 1040 STE, écran, nbx jeux pour 2500 Frs. Tel au 39 47 60 34 et demander Fabrice de 18 à 20 h.

Dép. 95 Vends 1040 STF, 2 joys, 100 jeux : 2500 Frs. Mouazn Patrick 4 Rue du Bois Jacques 95600 Eaubonne.

Dép. 95 Vends STE 4 Mo, écran monochrome, DD 114 Mo, lecteur externe, imprimante Citizen, scanner : 6000 Frs à débattre (cadeau : orginaux + livres) sur la région parisienne, demander Alain au 39 80 94 85.

Autres

Dép. 17 Vends jeux sur CDI : l'Ange et le Démon, Inca, Kether, Pin Ball, Battleship, CD Shoot. Contacter Fabio au 47 64 17 25.

Dép. 75 J'm Destroy achète toutes vieilles consoles et ordinateurs (Thomson, Philips, Enterprise, Alice, MSX, etc...). Téléphonez au 40.05.00.87.

Dép. 78 Vends revues Tilt, Gen 4, Joystick, A-News, Amiga Revues, PC Magazine ainsi que des livres sur Amiga (DP3...) et PC (Beckertool...). Tel au 39 51 45 74 Frédéric après 19 h.

Dép. 92 Vends imprimante 120D citizen neuve : 450 Frs, Synchroexpress ST, cable, interface, soft : 200 Frs (Hard copieur), Streplay soft, cartouche : 300 Frs, stock de revues tel à Sébastien au 47 29 08 42.

Pc

Achat

Dép. 31 Achète PC CD-Rom à bas prix. Faire offre à Janer Didier 37 Boulevard des Ecoles 31370 Rieumes.

Dép. 63 Achète, échange news PC comme Gabriel Knight, Quest Glory 4, Police 4, Doom, Pacific Strike. Contacter Cédric au 73 25 28 28, 31 Rue d'Aubeterre 63118 Cebazat.

Dép. 77 Achète original Aircraft et Scenery Designer (ASD) avec docs pour FS4 PC. Tel au 60 26 24 00 à toute heure. Departements 77, 93, 95, 60, 94, 78, 91.

Contact

Dép. 3 Echange, vends, achète jeux, utils, PC. Contacter Gaël Paret 03310 Neris.

Dép. 6 Echange jeux, utils, démos sur PC. Olivier de Fassio 170 Avenue de Verdun 06190 Roquebrune Cap Martin ou au 93 35 18 86 arpès 19 h.

Dép. 13 Cherche contacts sur PC pour échanger jeux et utilitaires. Benoit Cyril 12 Rue de L'Etoile 13140 Miramas.

Dép. 21 Club gratuit PC/Amiga débutants acceptés. Ecrire au Club Chanteloube Ap 38 Guteberg 1 Rue Dixmude 21000 Dijon.

Dép. 27 Cherche contacts sur PC et MAC, news assurées, débutants bienvenus, réponse rapide et assurée. Ecrire à Chris Pekar 21 rue Saint Martin 27950 ST Marcel.

Dép. 31 Echange toute sorte de softs sur PC. Contacter J. Olivier au 61 09 53 22 ou au 34 Chemin de la Serre 31140 Pechonnieu.

Dép. 37 Echange jeux PC et disquettes HD à bas prix, écrire à Herisse Frédéric Allée Madame de Bois Le Comte 37320 Esvres, ou tel au 47 26 59 55 après 19 h, réponse assurée.

Dép. 38 Echange ou vends Larry 6, Ultima Underworld 2, Alone in the Dark 2, dune, Transartica etc... Contacter Le Tanou Jérôme Le Charpen 38950 Quaix en Chartreuse.

Dép. 47 Cherche contacts PC 486, échange de programmes sur disks ou CD. Vacque Jean-Paul 4 Rue Michelet 47200 Marmande, Vends Action Replay MK3 et Sacnner pour A500.

Dép. 50 Cherche contacts sur PC 486 pour créer démos et échanger sources en BP 7 et Pov. Guillaume Legraverend 3 Rue Pasteur 50200 Coutances, tel au 33 46 52 67.

Dép. 52 Cherche contacts sérieux et rapide sur PC pour échange jeux et utilitaires. contacter Alain Colson 3 Rue Velicitas 52300 Thonnance les Joinville.

Dép. 56 Cherche contacts sur PC pour échanges d'utilitaires et jeux réponses assurées. Fariney Guy 8 Ker en Coz 56690 Nostang tel 97 65 72 22.

Dép. 59 Club Mega/PC rubriques diverses, contacts etc... du débutant à l'expert. Envoyer timbre à Mega/PC Club 57/4 Avenue Kennedy 59800 Lille ou tel au 20 52 61 72 de 14 à 18 h.

Dép. 60 Cherche contacts sérieux pour échange jeux et utils, réponse assurée. Envoyer liste ou tel à Barthélémy Pascal 2 Allée Berlioz 60700 Pont St Maxence ou tel au 44 72 16 25.

Dép. 62 Cherche contacts sur PC. Envoyez liste à Malivet David 24 Rue du Capitaine Maire 62200 Martin Boulogne.

Dép. 63 Cherche contacts sur PC pour échange jeux et utilitaires. Ecrire à Riganti Stéphane 12 Rue d'Estaing 63100 Clermont Ferrand.

Dép. 68 Cherche contacts sérieux sur PC 486, vends diverses cartes PC. Ecrire à Weibel Guy 52 Rue Albert Camus 68200 Mulhouse ou tel au 89 43 26 38 ou répondeur.

Dép. 68 Cherche contacts sérieux sur PC 486 (jeux, utilitaires), écrire à Wiesser Fabien 30 Rue de Mortzwiller 68290 Lauw.

Dép. 68 Contact sérieux et rapide échange logiciels sur PC. Envoyez liste à Philippe Portmann 100 Rue Brossolette 68200 Mulhouse.

Dép. 73 Echange ou vends jeux sur PC 5"1/4 eet 3"1/2, écrire à Hours Etienne 9 Résidence les Sablons 73230 St Alban Leysse ou tel au 79 71 30 37.

Dép. 75 Cherche contacts sur Paris en vue échange news et idées et utilitaires. Demandez Jean-Marc au 45 86 67 22 ou laissez message sur répondeur.

Dép. 75 Echange, vends sur PC, Amiga. Vends cartes Syquest. Demander Mohamed au 42 06 37 07.

Dép. 75 Cherche contacts sur PC pour échange jeux, utils, démos, possède 486 DX 33, envoyez liste à Benmergui Linda 88 Rue Joseph de Maistre 75018 Paris.

Dép. 75 Graphiste cherche coder ou groupe sur PC pour jeux ou démos. Contacter Olivier au 43 31 46 47 de préférence sur région parisienne.

Dép. 75 Cherche contacts pour échange jeux et utilitaires sur PC, vends Tracon for Windows. Tel au 40 05 91 65.

Dép. 77 Cherche contacts PC pour sources SB, VGA en C et ASM. Conscience Emmanuel 20 Rue de Lourdeau 77 310 Pringy.

Dép. 84 Echange news sur PC, pas sérieux s'abstenir. Contacter Ravanier Matt Le Creysselas 84150 Jonquières ou au 90 70 65 30 après 18 h.

Dép. 90 Vends, échange, achète jeux PC originaux. Schoebelen Olivier 44 Grande Rue90200 Giromagny.

Dép. 91 Cherche contacts sur 486 ou autre Pc. Vends jeux Strike Commander. Achat : Data Disk XWing. Contacter au 69 30 60 40.

Dép. 95 Cherche PC Players Protrackers, Soundtrackers et Logiciels de tye Sound-Protracker pour créer des modules ou sim. uniq. en Free-Shareware. Possibilité d'échange contre mods. Tel : 39 94 38 10 (David).

Vente

Dép. 13 Vends PC 3086 Amstrad, écran VGA, logiciels 640 Ko Ram, disque dur 30 Mo : 3000 Frs, état neuf. Tel au 91 37 16 72.

Dép. 21 Vends Flashback, Monkey Island 2 : 130 Frs l'un. Sound Master + 150 Frs + 2 HP, souris Artec : 130 Frs port 15 Frs. Tel après 19 h au 80 64 07 73 à Saulieu (21).

Dép. 29 Vends jeux originaux PC, Larry 6 VF, A-Train, History Line : 140 Frs pièce. Contacter Dominique Chupin 273 Rue Jim Sevellec 29800 Landerneau ou tel au 98 21 68 09.

Dép. 29 Vends originaux PC : Xanth : 200 Frs, Gabriel Knight VF : 180 Frs, Stronghold VF : 170 Frs, Larry 6 VF : 180 Frs, Sim City 2000 : 250 Frs, Prince of Persia II : 180 Frs etc... en tout 30 jeux. Tel le soir au 98 05 34 22.

Dép. 30 Vends Day of the Tentacle, Freddy Pharkas : 150 Frs pièce, Planète Aventures 2 et Sport's Best : 80 Frs pièce, Challenge Foot : 40 Frs. Contacter Yves au 66 83 44 44.

Dép. 31 Vends PC 1512, 640 Ko Ram, lecteur 5"1/4, DD, souris, nbx jeux : 900 Frs. Contacter Laurent au 61 71 47 55.

Dép. 44 Vends jeux PC et Amiga. Sixte Christian au 40 82 41 76.

Dép. 49 Vends nbx softs sur PC. Guillant Grégory 6 Square des Mimosas 49610 Nurs-Erigne. Envoyez envelope timbrée pour le retour.

Dép. 50 Vends sur PC 3,5" les 4 Mercenaires : 80 Frs, Aventures Extraordinaires, Planète Aventure : 160 Frs, Genesia : 180 Frs, Monkey 2 : 160 Frs, Simant : 150 Frs + frais de port. Tel : 33 93 53 34 à Yvon.

Dép. 57 Vends lecteur CD-Rom Mitsumi LUOO5S compatible MPC1 + CD Photo multisession XA état neuf. Contact au 87 36 94 69.

Dép. 57 Vends Sharewares PC de 2 à12 Frs disquette catalogue contre 2 timbres, écrire à Bodo René 78 Rue Principale 57510 Grundviller.

Dép. 57 Vends jeux PC originaux : Might & Magic 4 et 5 VF, EO 3 VF, Lands of Lore, Ultima 7 VF, Indiana Jones 4 VF, Ishar 1 et 2, Dune 2, Genesia : 150 Frs. Contacter Philippe au 87 36 15 21.

Dép. 59 Vends jeux PC : Street Fighter II, Dune, La Belle et la Bête... ou échange contre nouveautés et vends jeux Amiga à prix intéressant. Tel à Anthony au 20 86 84 09.

Dép. 59 Vends PC-CD : Reel Assault, Day of the Tentacle, PC : Subwar2050, Tornado, Paris (FS5), Field of Glory, Prince 2, Zool. Tel au 20 37 31 51 demander Paul.

Dép. 59 Vends jeux originaux PC : NHL Hockey (200 Frs), Pirates Gold (200 Frs), Mortal Kombat (190 Frs), Premier Manager 2 (190 Frs). Tel au 20 04 41 39 et demaner Grégory après 18 h.

Dép. 67 Vends Sounblaster Pro 2, Drivers 800 Frs cause double emploi. Contacter Benjamin au 83 08 42 76 après 18 h.

Dép. 72 Vends jeux PC et Amiga. Piron Frédéric 189 Boulevard de la Petite Vitesse 7200 La Flèche tel au 43 94 26 85.

Dép. 73 Vends scanner Scanman 256 Logitec, 256 niveaux gris, logiciel Ansel, Fotatoch, excellent état : 1000 Frs. Franck Grognet au 42 26 62 95.

Dép. 75 Vends jeux PC originaux : 150 Frs pièce Fields of Glory, Reach for Skies... Tel au 44 73 91 67.

Dép. 75 Vends carte Sound blaster 16 ASP 1200 Frs. Contactez Daniel au 40 05 01 13.

Dép. 75 Vends Sound Blaster 16 Basic : 800 Frs. Contactez Michel au 42 00 23 81 en semaine après 20 h ou le week-end.

Dép. 75 Vends Sound Blaster 16 Basic : 800 Frs (encore sous garantie). Contactez Michel au 42 00 23 81 en semaine après 20 h 30 ou le week-end.

Dép. 75 Vends carte son ULTRA SOUND 16 Bit : 750 Frs (encore sous garantie). Contactez claude au 40 05 01 13.

Dép. 77 Vends nbx disks HD 3"1/2 sous emballage de marque Verbatim 50 Frs la boite de 10 à débattre selon la quantité JB Gervais 77450 Esbly ou tel au 60 04 34 60.

Dép. 77 Vends nbx jeux sur Pc : Kyrandia 2 VF, Lands of Lore VF et sur CD Inca 2, Dracula, XWing, Cobaye etc... prix de 150 à 250 Frs. Tel 60 29 03 67 à Christophe après 19 h et week-end.

Dép. 77 Vends PC 386 DX 40, 4 Mo de Ram, DD, tout SVGA, carte 1 Mo, SB Pro, joystick, souris, jeux, utilitaires. Le tout en tbe pour 5250 Frs. Demander Olivier au 64 23 14 58.

Dép. 78 Vends originaux PC : Police Quest 4, Return to Zork : 150 Frs, Indy 4 : 200 Frs, FS5 + Scenary Paris : 250 Frs, Borland Turbo C++ : 500 Frs. François Gérard 27 Rue Rieussec 78220 Viroflay.

Dép. 78 Vends PC 386 DX 33, 4 Mo Ram, DD 120 Mo. Tel au 39 14 82 28 après 17 h, demander Benjamin. Prix : 6500 Frs.

Dép. 78 Vends jeux PC, Tactop : 100 Frs, Privateer : 200 Frs, Wing Commander Academy : 180 Frs, Privat. Speech Pack : 90 Frs. Demander Guillaume après 19 h au 30 50 14 57.

Dép. 78 Vends Pc 1640, écran couleur EGA, DD 30 Mo, lecteur 5"1/4, souris, utils (Multiplan 4.2), imprimante matricielle Citizen 1200+ : 2200 Frs. Tel au 30 43 06 99 après 18 h.

Dép. 78 Vends PC 486 DX 33, SVGA, 4 Mo Ram, 170 Mo, Garantie 2 ans : 6500 Frs. Vends Gabriel Knight VF : 200 Frs. Contacter Fabrice au 30 90 76 42 ou JB au 30 90 86 20.

Dép. 83 Vends sur PC jeu King's Quest 6 : 250 Frs port compris. Tel au 94 50 31 89.

Dép. 83 Vends originaux PC 3"1/3 : Ishar, Dark Seed, Magic Pockets, MMV. Contacter Laurent au 94 38 72 10.

Dép. 83 Vends jeux sur PC de 50 à 200 Frs : Darklands : 200 Frs, Goblins 2 : 150 Frs, Epic : 100 Frs, Larry 3 : 50 Frs. Contacts sur Toulon de préférence. Tel au 44 23 02 47.

Dép. 88 Vends 2 Mo : 160 Frs, clavier Azerti : 80 Frs, MS-DOS 5 original : 50 Frs, XWing original : 200 Frs, bien débuter sur PC : 60 Frs. contacter Richardot Pierre 30 Rue Grande Côte 88340 Le Val d'Ajol.

Dép. 88 Vends originaux état neuf : Aces of Pacific, Maximum Overkill, Ultima Underworld 2n Pinball Dreams, Elite 2 : 180 Frs chaque. Leca F. Le Menil 88160 Le Thillot auou au 29 25 93 12.

Dép. 91 Vends PC 286, lecteur 3"1/2 HD, carte VGA 256 Ko, disque dur 40 Mo, 1 Mo de Ram (extensible), nbx utilitaires : 2300 Frs, vends HD 40 Mo : 600 Frs (Ide 3"1/2) tel au 64 46 14 65.

Dép. 92 Vends le Cobaye sur CD-Rom PC à 350 Frs. Monreal Eric 20 Avenue Vaillant 92150 Suresnes ou au 45 06 62 24.

Dép. 92 Vends Falcon 3, Data Disk, F117 : 350 Frs à débattre. Mickaël au 46 48 96 83 après 17 h 30 en semaine.

Dép. 92 Vends pièces déttachées pour PC à prix bas (diques durs, cartes mères-VGA). Tel au 47 36 74 22.

Dép. 93 Vends jeux PC et Amiga à très bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends jeux sur PC à prix sympas. Contacter Grall Christophe 16 Place de l'Orangerie 93390 Clichy sous Bois ou tel au 43 30 90 95.

Dép. 93 Vends jeux sur PC CD-Rom : Microcosm (neuf) : 250 Frs. Tel a 53 05 87 84.

Dép. 93 Vends ou échange jeux PC news pas cher, nbx matos à ventre. Contacter Christophe Gailly 6 Allée des Myosotis 93110 Rosny sous Bois tel au 48 54 25 41.

Dép. 93 Vends Syndicate, Comanche, space Hulk, Task Force 42, History Line : 150 Frs pièce ou échange contre jeux de Stratégie, Alexandre au 43 08 87 85.

Dép. 93 Vends jeu sur Pc et Amiga. Contacter Caeyman JN 21 Boulevard du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand ou au 43 03 74 12.

Dép. 93 Vends jeux PC et Amiga à très bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 932200 Gagny, tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends Larry 6 VF, Kyrandia 2 VF, Police Quest VF, Black Sect VF etc... Prix 150 Frs à 200 Frs. Vends CD-Rom : Inca II VF, Cobaye, Reaml, KGB etc... de 200 à 250 Frs. Tel au 43 63 12 85 et demander Guy Bonnet au Pré St Gervais.

Dép. 94 Vends PC 386 DX 40 DD 125 Mo Ram 4 Mo, écran 14" SVGA, carte son SGPRO, clavier, souris : 5500 Frs. Vends divers jeux sur PC, aventures, wargames... Tel au 41 24 01 95 ou au 49 69 08 69.

Dép. 94 Vends IBM PS/1 386 SX 25 2 Mo de Ram disque dur 85 Mo avec Dos 5.0, Windows 3.1, MSWork. Peu servi. Téléphoner après 19 h au 46 58 42 47.



Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS PARIS B391341526
Siège social : 103, boulevard Mac-Donald, 75019 Paris.
Tél. : (1) 40 35 38 38. Fax : (1) 40 35 16 47.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication
Christian Leveneur
Directeur de la rédaction
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Claude Lucas

Chef de rubrique (Preview UK)
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA
Andrew Burgess
Co-Rédacteur en chef adjoint–Rubrique vacances
Henri LEGOY
Coordination technique
Philippe Abitbol
Correcteur-réviseur
Simone Audissou

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek Dela Fuente, Moulinex, Seb, Calor, Lord Casque Noir, Pinkie, 150
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), «150» (Vincent Solé) et Pinky (Jérôme Bonnet).
JEUX CRACK
Tonton Stéphane

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Corinne Bismuth, Djima Merah, Michel Desangles
Secrétariat
Laurence Geuffroy
Chef de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Tél. : 44 89 44 89
Vente
EDIVENTE
Numéro vert : 05 38 40 10

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Animateur
Tefal

Photogravure
PPO
INTEGRAAL
PLAISANCE SYSTEME
CCS

DIFFUSION CONTROLE OJD 1992

Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE

Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
Jean François PUTHOD
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'interieur du magazine.

Abonnements Belgique voir page 160
Partner Press, rue Charles-Parente, 11. 1070 Bruxelles.
N° bancaire : 210-0980879-67
JOYSTICK : 1 an (11 n[os]) : 1 450 FB.

Ubi Soft met le multimédia à votre portée

Office Kit Pro
une solution optimum, un prix minimum

EXCLUSIF !

- **Borland® Office pour Windows *CD ROM****
  Les 3 meilleurs logiciels bureautique
  - WordPerfect® 6.0 le traitement de texte du numéro 1 mondial.
  - Paradox® 4.5 la base de données du numéro 1 mondial.
  - Quattro® Pro 5.0 le tableur le plus primé.

- **Lecteur CD ROM double vitesse Mitsumi**
  - Livré avec son interface et ses câbles

- **La nouvelle carte audio 16 Bits Pro Sonic 16™ de MediaVision™**
  donne à votre PC la puissance et la qualité d'une véritable chaîne Hi-Fi stéréo.
  Compatible SoundBlaster™, Soundblaster Pro™ et MPC2™

- **Rebel Assault™**
  Revivez la Guerre des Etoiles® sur CD ROM PC.
  Le jeu incontournable.

Office Kit Pro
2690 FF HT
3190 FF TTC



* Le CD ROM Borland® Office pour Windows vous est fourni avec les logiciels complets à l'exception des documentations papier.
Tous les produits mentionnés sont des marques déposées par leurs constructeurs et auteurs respectifs.

Ubi Soft Multimédia
La performance

Pour tous renseignements appelez
Ubi Soft Multimédia :
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
Tél : 48 57 65 52